



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

# EVALUASI *USABILITY* WEBSITE PENERIMAAN PESERTA DIDIK BARU SMAN PROVINSI RIAU MENGGUNAKAN METODE WEBUSE

## TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat  
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer pada  
Program Studi Sistem Informasi

Oleh:

**ROEFI JASEN HARYANINGRAT**

**11753101079**



UIN SUSKA RIAU

UIN SUSKA RIAU

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

PEKANBARU

2021



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LEMBAR PERSETUJUAN

### EVALUASI USABILITY WEBSITE PENERIMAAN PESERTA DIDIK BARU SMAN PROVINSI RIAU MENGGUNAKAN METODE WEBUSE

#### TUGAS AKHIR

Oleh:

**ROEFI JASEN HARYANINGRAT**

**11753101079**

Telah diperiksa dan disetujui sebagai laporan tugas akhir  
di Pekanbaru, pada tanggal 16 Juli 2021

**Ketua Program Studi**

**Idria Mahta, S.Kom., M.Sc.**

**NIP. 197905132007102005**

**Pembimbing**

**Megawati, S.Kom., M.T.**

**NIK. 130508038**

UIN SUSKA RIAU





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LEMBAR PENGESAHAN

### EVALUASI *USABILITY* WEBSITE PENERIMAAN PESERTA DIDIK BARU SMAN PROVINSI RIAU MENGGUNAKAN METODE WEBUSE

#### TUGAS AKHIR

Oleh:

**ROEFI JASEN HARYANINGRAT**

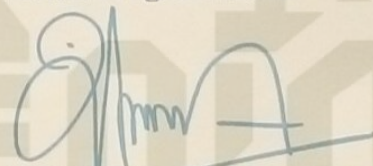
**11753101079**

Telah dipertahankan di depan sidang dewan penguji sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau di Pekanbaru, pada tanggal 08 Juli 2021

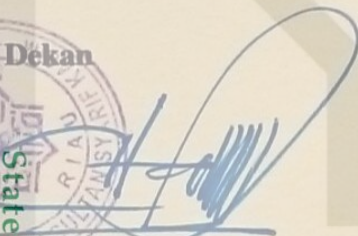
Pekanbaru, 08 Juli 2021

Mengesahkan,

Ketua Program Studi

  
**Idria Maita, S.Kom., M.Sc.**  
 NIP. 197905132007102005

Dekan

  
**R. Hartono, M.Pd.**  
 NIP. 196403011992031003

#### DEWAN PENGUJI:

Ketua : Eki Saputra, S.Kom., M.Kom.

Sekretaris : Megawati, S.Kom., M.T.

Anggota 1 : Zarnelly, S.Kom., M.Sc.

Anggota 2 : Idria Maita, S.Kom., M.Sc.



## LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL

Tugas Akhir yang tidak diterbitkan ini terdaftar dan tersedia di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau adalah terbuka untuk umum, dengan ketentuan bahwa hak cipta ada pada penulis. Referensi kepustakaan diperkenankan dicatat, tetapi pengutipan atau ringkasan hanya dapat dilakukan atas izin penulis dan harus dilakukan mengikuti kaedah dan kebiasaan ilmiah serta menyebutkan sumbernya.

Penggandaan atau penerbitan sebagian atau seluruh Tugas Akhir ini harus memperoleh izin tertulis dari Dekan Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Perpustakaan dapat meminjamkan Tugas Akhir ini untuk anggotanya dengan mengisi nama, tanda peminjaman dan tanggal pinjam pada *form* peminjaman.

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan di dalam daftar pustaka.

Pekanbaru, 08 Juli 2021

Yang membuat pernyataan,

**ROEFI JASEN HARYANINGRAT**

**NIM. 11753101079**



UIN SUSKA RIAU

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## LEMBAR PERSEMBAHAN

”Puji beserta syukur dipanjatkan kehadiran Tuhan semesta alam yaitu Allah Subhanahu wa ta’ala yang telah melimpahkan keberkahan hidup. Karena berkat Rahmat-Nya berbagai jenis ujian dalam kehidupan dapat dijalani dengan kesabaran, ketabahan, optimisme dan keberkahan dalam menjalaninya. Atas keberkahan yang Allah berikan pula inilah maka tugas akhir ini dapat diselesaikan”.

”Shalawat beriring salam senantiasa dilantunkan kepada Nabi Muhammad Shallahu’Alaihi Wa Sallam yang menjadi teladan dalam menjalani kehidupan, ibadah serta menghadapi segala jenis ujian yang Allah berikan sehingga meningkatkan takwa yang ada dalam diri sehingga menimbulkan rasa untuk selalu bersyukur kehadirat Allah Subhanahu wa ta’ala”

Tugas akhir ini kupersembahkan kepada Ayahku, Ibuku beserta seluruh keluarga beserta yang telah memberikan kasih sayang dan dukungan yang tak ternilai dengan apapun. Untuk saudara-saudaraku serta teman seperjuangan yang selalu memberikan motivasi dan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Semoga kita selalu berada didalam lindungan Allah Subhanahu wa ta’ala, Amin Ya Rabbal Alamin.

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr.Wb.*

Alhamdulillahirobbil alamin. Puji syukur kepada Allah SWT atas segala limpahan Rahmat, karunia serta Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul **"Evaluasi Usability Website Penerimaan Peserta Didik Baru SMAN Provinsi Riau Menggunakan Metode WEBUSE"**. Shalawat bearing salam, kita ucapkan kepada Nabi besar Nabi Muhammad SAW dengan melafalkan *Allahuma Sholli'ala Muhammad Wa'Ala Alihi Muhammad*. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer pada program Studi Sistem Informasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Selama Laporan Tugas Akhir ini dibuat penulis telah mendapatkan banyak bimbingan, bantuan dan petunjuk dari berbagai pihak baik yang disampaikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih dan do'a kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Khairunnas Rajab, M.Ag., sebagai Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
  2. Bapak Dr. Hartono, M.Pd., sebagai Dekan Fakultas Sains dan Teknologi.
  3. Ibu Idria Maita, S.Kom., M.Sc., sebagai Ketua Program Studi Sistem Informatika sekaligus sebagai Dosen Penguji kedua tugas akhir akhir ini.
  4. Ibu Megawati, S.Kom., M.T., sebagai dosen pembimbing tugas akhir ini, yang telah meluangkan waktu dan memberikan masukan serta arahan yang bermanfaat dalam penyelesaian tugas akhir ini.
- Bapak Eki Saputra S.Kom, M.Kom, Sekretaris Program Studi Sistem Informasi sekaligus sebagai Ketua sidang tugas akhir ini.
- Bapak M. Afdal, S.T, M.Kom, sebagai dosen pembimbing akademik yang telah memberikan arahan dan nasehat yang selama penulis menjalani masa perkuliahan.
- Ibu Zarnelly, S.Kom, M.Sc. sebagai penguji pertama tugas akhir ini, yang telah meluangkan waktu dan memberikan masukan serta arahan yang bermanfaat dalam penyelesaian tugas akhir ini.
- Bapak Inggi Permana, S.T, M.Kom sebagai Dosen pengampu mata kuliah tugas akhir ini.
- Keluarga tercinta, terkhususnya kedua orang tua, yang telah memberikan do'a dan dukungan dalam berbagai bentuk.
- Kakak Fanny May Violitika S.E, yang telah membantu dalam memberikan



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

data-data yang dibutuhkan untuk dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Bapak dan ibu dosen program studi sistem informasi yang telah memberikan ilmunya selama peneliti duduk di bangku perkuliahan.

Serta kepada seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhir kata penulis menyadari laporan tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, sehingga kritik dan saran sebagai masukan penulis harapkan untuk kesempurnaan laporan ini. Semoga Allah Subhanahu wa ta'ala memberikan balasan atas segala bentuk bantuan ataupun dukungan yang telah diberikan serta semoga ada manfaat yang dapat diambil dari laporan tugas akhir ini bagi siapa saja yang membacanya.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

Pekanbaru, 16 Juli 2021

Penulis,

ROEFI JASEN HARYANINGRAT

NIM. 11753101079

UIN SUSKA RIAU





# EVALUASI *USABILITY* WEBSITE PENERIMAAN PESERTA DIDIK BARU SMAN PROVINSI RIAU MENGGUNAKAN METODE WEBUSE

ROEFI JASEN HARYANINGRAT  
NIM: 11753101079

Tanggal Sidang: 08 Juli 2021  
Periode Wisuda:

Program Studi Sistem Informasi  
Fakultas Sains dan Teknologi  
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau  
Jl. Soebrantas, No. 155, Pekanbaru

## ABSTRAK

Website Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) merupakan layanan pendidikan bagi peserta didik untuk melakukan pendaftaran atau melihat informasi pendaftaran Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) Provinsi Riau secara online dan real time, dalam penerapannya terdapat permasalahan yang timbul seperti ketidaksesuaian nama menu, tidak aktifnya tombol kembali, perbedaan warna link, serta halaman yang tidak dipaging. Evaluasi yang berkaitan dengan usability website belum pernah dilakukan sebelumnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi website PPDB dari segi usability menggunakan metode Website Usability Evaluation (WEBUSE) sehingga dapat ditentukan bagian yang perlu diperbaiki. Metode WEBUSE menentukan tingkat usability website berdasarkan persepektif pengguna. Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner yang disebarkan kepada siswa kelas X Tahun Ajaran 2020/2021 di tiga SMAN berbeda Kota Pekanbaru dengan total 98 responden berdasarkan perhitungan rumus slovin. Berdasarkan hasil evaluasi usability, website PPDB mendapatkan tingkat usability yang baik/good untuk keempat kategori usability yang ada yaitu *content, organisation, and readability* dengan nilai 0,71, *navigation and links* dengan nilai 0,69, *user interface design* dengan nilai 0,70, dan *performance and effectiveness* dengan nilai 0,66. Secara keseluruhan Website PPDB telah memiliki usability yang baik dengan nilai 0,69. Terdapat delapan rekomendasi perbaikan usability berdasarkan masalah yang teridentifikasi.

**Kata Kunci:** evaluasi, PPDB SMA, usability, WEBUSE, website



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

# USABILITY EVALUATION OF ADMISSION OF NEW HIGH SCHOOL STUDENT WEBSITE IN RIAU PROVINCE USING WEBUSE METHOD

ROEFI JASEN HARYANINGRAT  
NIM: 11753101079

Date of Final Exam: July 8<sup>th</sup> 2021  
Graduation Period:

Department of Information System  
Faculty of Science and Technology  
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau  
Soebrantas Street, No. 155, Pekanbaru

## ABSTRACT

New Student Admissions Website is educational service for students to register or see registration information for Senior High School in Riau Province in online and real time. In its implementation there a problem that emerge such as discrepancy of menu name, inactivity of back button, link colour and a page without paging. Evaluation related with website usability hasn't done before. This research aim to evaluate PPDB website in term of usability with Website Usability Evaluation method so that the parts that need improvement can be determined. WEBUSE method generate website usability level based on end user perspective. Data collection is done using questionnaire which is distributed to 10th grades students from three different high school in Pekanbaru city with a total of 98 respondents based on slovin formula. The result of the usability evaluation in PPDB website shows good usability for the four existing usability categories consisting of content, organisation, and readability with 0.71 point, navigation and links with 0.69 point, user interface design with 0.70 points, dan performance and effectiveness with 0.66 point. There are eight recommendations for usability improvements based on the identified problems and acquire moderate level of usability.

**Keywords:** evaluation, usability, website PPDB, WEBUSE

UIN SUSKA RIAU





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR SINGKATAN	xvii
<b>1 PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang . . . . .	1
1.2 Perumusan Masalah . . . . .	4
1.3 Batasan Masalah . . . . .	4
1.4 Tujuan . . . . .	4
1.5 Manfaat . . . . .	4
1.6 Sistematika Penulisan . . . . .	5
<b>2 LANDASAN TEORI</b>	<b>6</b>
2.1 Evaluasi dan Tujuan Evaluasi . . . . .	6
2.1.1 Tujuan Evaluasi . . . . .	6
2.1.2 Jenis evaluasi . . . . .	6
2.2 Interaksi Manusia Komputer . . . . .	7
2.3 Usability . . . . .	8
2.3.1 Definisi Usability . . . . .	8



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## © Hak cipta milik UIN Suska Riau

## State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

2.3.2	Faktor Penting <i>Usability</i> . . . . .	9
2.3.3	Kategori <i>Usability</i> . . . . .	10
2.3.4	Evaluasi <i>Usability</i> . . . . .	12
2.3.5	Jenis Evaluasi <i>Usability</i> . . . . .	12
2.4	WEBUSE . . . . .	13
2.4.1	Proses Evaluasi WEBUSE . . . . .	13
2.4.2	Pernyataan <i>Usability</i> . . . . .	14
2.4.3	Penilaian Pernyataan WEBUSE . . . . .	15
2.5	<i>Website</i> . . . . .	17
2.6	E-Government . . . . .	18
2.6.1	Ruang Lingkup . . . . .	18
2.6.2	Komponen E-Government . . . . .	19
2.6.3	Manfaat E-Government . . . . .	19
2.6.4	Faktor Kritis Pendukung Kesuksesan E-Government . . . . .	21
2.6.5	Kendala dan Hambatan Penerapan E-Government . . . . .	21
2.6.6	<i>Usability</i> Pada E-Government . . . . .	22
2.6.7	Kesuksesan <i>Usability</i> Pada E-Government . . . . .	23
2.7	Penelitian Survei . . . . .	24
2.8	Teknik Sampling . . . . .	24
2.8.1	<i>Probability Sampling</i> . . . . .	24
2.8.2	<i>Non-Probability Sampling</i> . . . . .	25
2.9	Teknik Pengukuran . . . . .	27
2.10	Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian . . . . .	28
2.10.1	Uji Validitas . . . . .	28
2.10.2	Uji Reliabilitas . . . . .	29
2.11	Penelitian Terdahulu . . . . .	30
2.12	Contoh Rekomendasi Perbaikan . . . . .	32
2.13	Dinas Pendidikan Provinsi Riau . . . . .	33
2.13.1	Visi dan Misi Organisasi . . . . .	33
2.13.2	Struktur Organisasi . . . . .	34
2.14	<i>Website</i> Penerimaan Peserta Didik Baru . . . . .	34
2.15	<i>U.S. Department of Health and Human Service (HHS) Website Design and Usability Guideliness</i> . . . . .	41
3	<b>METODOLOGI PENELITIAN</b> . . . . .	<b>42</b>
3.1	Tahap Perencanaan . . . . .	42
3.1.1	Menentukan Topik dan Objek Penelitian . . . . .	42





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**© Hak cipta milik UIN Suska Riau**

**4 ANALISIS DAN HASIL**

**State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau**

3.1.2	Mengidentifikasi Masalah . . . . .	43
3.1.3	Menentukan Data yang Dibutuhkan . . . . .	43
3.1.4	Menentukan Responden . . . . .	44
3.2	Tahap Pengumpulan Data . . . . .	44
3.2.1	Studi Pustaka . . . . .	44
3.2.2	Melakukan Observasi . . . . .	45
3.2.3	Melakukan Wawancara . . . . .	45
3.2.4	Menyebarkan Kuesioner . . . . .	45
3.3	Tahap Pengolahan Data . . . . .	45
3.3.1	Mendeskripsikan Responden . . . . .	45
3.3.2	Merekapitulasi Data Kuesioner . . . . .	46
3.3.3	Uji Validitas dan Reliabilitas . . . . .	46
3.3.4	Pengolahan Data Kuesioiner . . . . .	46
3.4	Tahap Analisis dan Hasil . . . . .	46
3.4.1	Menghitung Rata-Rata Tanggapan Responden . . . . .	46
3.4.2	Evaluasi dan Hasil Nilai WEBUSE . . . . .	47
3.4.3	Membuat Rekomendasi Perbaikan . . . . .	47
3.5	Dokumentasi Hasil Penelitian . . . . .	47
3.5.1	Menyusun Laporan Akhir . . . . .	47
3.5.2	Mempresentasikan Hasil Penelitian . . . . .	47
4	<b>ANALISIS DAN HASIL</b>	<b>48</b>
4.1	Analisa Pendahuluan . . . . .	48
4.1.1	Analisis Website Saat ini . . . . .	48
4.1.2	Identifikasi Masalah . . . . .	51
4.1.3	Menyebarkan Kuesioner . . . . .	56
4.1.4	Label Instrumen Pertanyaan . . . . .	56
4.2	Hasil Uji Validitas dan Uji Reliabilitas . . . . .	56
4.2.1	Uji Validitas . . . . .	56
4.2.2	Uji Reliabilitas . . . . .	58
4.3	Deskripsi Responden . . . . .	58
4.3.1	Responden Berdasarkan SMAN . . . . .	58
4.3.2	Responden Berdasarkan Asal SMP . . . . .	59
4.3.3	Demografi Umum Responden . . . . .	60
4.4	Hasil Pengolahan Kuesioner . . . . .	60
4.4.1	Hasil Pernyataan pada Kategori <i>Content, Organisation and Readability</i> . . . . .	60



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

**© Hak cipta milik UIN Suska Riau**

**5 PENUTUP**

5.1	Kesimpulan . . . . .	76
5.2	Saran . . . . .	76

**DAFTAR PUSTAKA**

<b>LAMPIRAN A</b>	<b>HASIL WAWANCARA</b>	<b>A - 1</b>
<b>LAMPIRAN B</b>	<b>DOKUMENTASI</b>	<b>B - 1</b>
<b>LAMPIRAN C</b>	<b>HASIL REKOMENDASI PERBAIKAN WEBSITE</b>	<b>C - 1</b>
<b>LAMPIRAN D</b>	<b>KUESIONER PENELITIAN</b>	<b>D - 1</b>

4.4.2	Hasil Pernyataan pada Kategori <i>Navigation and Links</i> . . . .	62
4.4.3	Hasil Pernyataan pada Kategori <i>User Interface Design</i> . . .	63
4.4.4	Hasil Pernyataan pada Kategori <i>Performance and Effectiveness</i> . . . . .	65
4.5	Evaluasi <i>Usability</i> Menggunakan WEBUSE pada PPDB . . . . .	66
4.5.1	Kategori <i>Content, Organisation and Readability</i> . . . . .	66
4.5.2	Kategori <i>Navigation and Links</i> . . . . .	68
4.5.3	Kategori <i>User Interface Design</i> . . . . .	70
4.5.4	Kategori <i>Performance and Effectiveness</i> . . . . .	71
4.6	Hasil Perhitungan WEBUSE . . . . .	73
4.7	Rekomendasi Perbaikan . . . . .	74



## DAFTAR GAMBAR

© Hak cipta milik UIN Suska Riau	2.1	Proses Evaluasi dengan Metode WEBUSE (Chiew dan Salim, 2003)	14
	2.2	Struktur Organisasi Dinas Pendidikan Provinsi Riau . . . . .	34
	2.3	Halaman <i>Landing Page</i> . . . . .	36
	2.4	Halaman Beranda . . . . .	36
	2.5	Halaman Aturan & Prosedur . . . . .	37
	2.6	Halaman Jadwal Pendaftaran . . . . .	37
	2.7	Halaman Lokasi Pendaftaran . . . . .	38
	2.8	Halaman Alur Pendaftaran . . . . .	38
	2.9	Halaman Pagu . . . . .	39
	2.10	Halaman Daftar . . . . .	39
	2.11	Halaman Seleksi . . . . .	40
	2.12	Halaman Statistik . . . . .	40
	2.13	Halaman Lapor Diri . . . . .	41
	3.1	Metodologi Penelitian . . . . .	42
	4.1	Flowchart Pendaftaran Melalui Website PPDB . . . . .	49
	4.2	Jumlah SMAN Provinsi Riau . . . . .	50
	4.3	Jumlah PPDB SMAN Provinsi Riau T.A 2020/2021 . . . . .	50
	4.4	Jumlah Siswa/i SMAN Kota Pekanbaru . . . . .	51
	4.5	Pemberian Nama Link Menu Ganda . . . . .	52
	4.6	Perbedaan Nama Menu dan Judul Halaman . . . . .	52
	4.7	Link yang Tidak Aktif . . . . .	53
	4.8	Tombol Kembali Tidak Aktif 1 . . . . .	53
	4.9	Tombol Kembali Tidak Aktif 2 . . . . .	54
	4.10	Tata Letak Menu . . . . .	54
	4.11	Konten Dalam Menu Lokasi Tidak di Paging . . . . .	55
	4.12	Perubahan Warna Link . . . . .	55
	4.13	Hasil Uji Reliabilitas . . . . .	58
	A.1	Hasil Wawancara dengan Staff Disdik . . . . .	A - 1
	B.1	Foto dengan Staff Dinas Pendidikan . . . . .	B - 1
	C.1	Hasil Rekomendasi Perbaikan Website 1 . . . . .	C - 1
	C.2	Hasil Rekomendasi Perbaikan Website 2 . . . . .	C - 2

## DAFTAR TABEL

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### © Hak cipta milik UIN Suska Riau

### State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

2.1	Nilai Merit Kuesioner WEBUSE (Chiew dan Salim, 2003) . . . . .	16
2.2	<i>Point Usability and Corresponding Usability Level</i> (Chiew dan Salim, 2003) . . . . .	16
2.3	Bobot Nilai Skala Likert . . . . .	27
2.4	Tingkat Nilai Reliabilitas Instrumen . . . . .	30
2.5	Penelitian Terdahulu . . . . .	30
2.6	Contoh Tabel Rekomendasi (H. B. Santoso, Delima, dkk., 2018) .	32
3.1	Identifikasi Masalah . . . . .	43
4.1	Hasil Uji Validitas . . . . .	56
4.2	Responden Berdasarkan Sekolah saat ini . . . . .	58
4.3	Responden Berdasarkan Sekolah Asal . . . . .	59
4.4	Demografi Responden . . . . .	60
4.5	Hasil Pernyataan Kategori COR . . . . .	60
4.6	Hasil Pernyataan Kategori NL . . . . .	62
4.7	Hasil Pernyataan Kategori UID . . . . .	63
4.8	Hasil Pernyataan Kategori PE . . . . .	65
4.9	Kategori <i>Content, Organisation and Readability</i> . . . . .	67
4.10	Kategori <i>Navigation and Links</i> . . . . .	68
4.11	Kategori <i>User Interface Design</i> . . . . .	70
4.12	Kategori <i>Performance and Effectiveness</i> . . . . .	71
4.13	Hasil Perhitungan WEBUSE . . . . .	73
4.14	Rekomendasi Perbaikan . . . . .	74
A.1	Hasil Wawancara Staff Dinas Pendidikan . . . . .	A - 2
A.2	Peserta Didik Baru SMAN Prov.Riau T.A 2020/2021 . . . . .	A - 3
A.3	Wawancara Siswa 1 . . . . .	A - 3
A.4	Wawancara Siswa 2 . . . . .	A - 4
A.5	Wawancara Siswa 3 . . . . .	A - 4
A.6	Wawancara Siswa 4 . . . . .	A - 5
D.1	Kuesioner Penelitian . . . . .	D - 1





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**DAFTAR SINGKATAN**

COR	: <i>Content, Organisation, and Readability</i>
DISDIK	: Dinas Pendidikan
HCI	: <i>Human Computer Interaction</i>
HHS	: <i>Human Health Service</i>
NISN	: Nomor Induk Siswa Nasional
NL	: <i>Navigation and Links</i>
PE	: <i>Performance and Effectiveness</i>
PPDB	: Penerimaan Peserta Didik Baru
SMAN	: Sekolah Menengah Atas Negeri
SMPN	: Sekolah Menengah Pertama Negeri
SPSS	: <i>Statistical Package for The Social Sciences</i>
UID	: <i>User Interface Design</i>
WEBUSE	: <i>Website Usability Evaluation</i>

UIN SUSKA RIAU



## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1. Latar Belakang

Indonesia telah bertujuan untuk mengembangkan pemerintahan yang berbasis elektronik dalam rangka meningkatkan kualitas layanan publik secara efektif dan efisien melalui instruksi presiden No.3 Tahun 2003 mengenai pengembangan e-government ([www.bappenas.go.id](http://www.bappenas.go.id) diakses pada 16 September 2020). E-government sendiri merupakan istilah yang digunakan untuk penerapan teknologi informasi pada pemerintahan (Mayer-Schönberger dan Lazer, 2007). Dengan penerapan teknologi informasi didalam pemerintahan menjanjikan hubungan yang lebih baik antara pemimpin dengan masyarakatnya, memperbaiki efisiensi layanan yang diberikan, mengurangi ketidakpastian, dan meningkatkan penyebaran informasi. (Welch dan Feeney, 2014) serta menurut Al Ajeeli dan Al-Bastaki (2011) pemerintah yang menggunakan teknologi dapat menghemat waktu, uang, dan memberikan pelayanan lebih baik sesuai dengan kebutuhan masyarakat.

Dinas Pendidikan (Disdik) Provinsi Riau telah menerapkan salah satu layanan pendidikan berbasis *online* dengan diterapkannya *website* pada bagian penerimaan peserta didik baru Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) provinsi Riau bernama *website* penerimaan peserta didik baru (PPDB), dengan alamat <https://riau.siap-ppdb.com>. *Website* ini diterapkan sebagai salah satu bentuk upaya untuk mendapatkan kemudahan dengan pemanfaatan kemajuan ilmu dan teknologi oleh Disdik Provinsi Riau.

Dengan penerapan *webiste* PPDB maka pendaftar dapat melakukan pendaftaran sekaligus melihat hasil seleksi dan info-info terkait penerimaan peserta didik baru tanpa harus datang kesekolah. *Website* ini dapat digunakan oleh pendaftar untuk melakukan pendaftaran di 300 SMAN yang ada di Provinsi Riau. Dengan jumlah total peserta didik yang diterima pada Kota Pekanbaru Tahun Ajaran (T.A.) 2020/2021 sebanyak 4846 siswa/i. Selama proses pendaftaran dan seleksi yang berlangsung selama 10 hari. Peserta akan secara rutin melakukan pengecekan pada *website* PPDB untuk melihat hasil seleksi sementara yang masih akan terus berubah sampai dengan hari terakhir yang merupakan pengumuman akhir hasil penerimaan peserta didik baru.

*Website e-governemnt* diakses oleh pengguna untuk mendapatkan informasi atau pelayanan (Papadomichelaki dan Mentzas, 2012). Agar pengguna dapat dengan mudah mendapatkan pelayanan serta informasi pada *website* maka *website* perlu memiliki *usability* yang baik. *Usability* merupakan tingkat keefektifan, e-

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

fisiensi dan kepuasan yang terdapat pada suatu perangkat lunak saat digunakan oleh pengguna untuk meraih tujuannya (Dix, 2004), pada *website Usability* mengacu pada keramahan tampilan *website* sehingga pengguna dapat dengan mudah menggunakannya (Lee dan Kozar, 2012).

*Usability* dalam konteks *e-government* adalah dengan memastikan desain dan tampilan *website* mudah untuk digunakan. *Usability* sangat penting dalam *e-government*, karena mewujudkan *website e-government* dengan desain yang sederhana, mudah serta ramah digunakan oleh semua kalangan masyarakat merupakan tanggung jawab pemerintah (Malik, Bhargava, dan Chaudhary, 2017).

Permasalahan *usability* dapat diketahui dengan adanya aspek yang membuat produk menjadi tidak efektif, efisien, serta sulit dipelajari dan dioperasikan. Untuk dapat mengetahui suatu sistem secara efektif, efisien dan memuaskan digunakan oleh pengguna dapat diketahui dengan melakukan evaluasi *website* dari faktor *usability* (Bevan, 2001), karena kinerja sistem sekaligus kepuasan pengguna dapat ditingkatkan melalui evaluasi *usability* (Islam dan Tsuji, 2011).

*Usability* pada suatu *website* dapat diketahui berdasarkan empat kategori yaitu *Content, Organisation and readability, navigation and link, user interface design*, dan *performance and effectiveness* (Chiew dan Salim, 2003). *Content, Organisation and readability* digunakan untuk mengetahui seberapa baik dan tersusunnya konten ditampilkan dan penggunaan paham dengan yang dibacanya, *navigation and link* digunakan untuk mengetahui seberapa baik petunjuk dan link yang tersedia pada *website* dipahami oleh pengguna, *user interface design* digunakan untuk mengetahui seberapa baik tampilan antarmuka dapat dengan mudah dipahami oleh pengguna, dan *performance and effectiveness* digunakan untuk mengetahui seberapa baik kinerja serta keefektifan *website* saat digunakan oleh pengguna.

Berdasarkan hasil pra observasi penelitian berupa pengamatan secara langsung dan wawancara kepada pengguna ditemukan beberapa masalah di *website P-PDB SMA Provinsi Riau* ini, Masalah pertama dari kategori *Content, organisation and readability* terdapat nama menu ganda dan nama menu yang tidak sesuai dengan judul halaman menyebabkan halaman tersebut tidak dapat dibedakan oleh pengguna dan membuat pengguna menjadi bingung (Leavitt, Shneiderman, dkk., 2006), Masalah kedua dari kategori *navigation and link* terdapat link yang tidak aktif dan tombol kembali yang tidak aktif yang dapat membuat pengguna *website* menjadi bingung dan frustrasi (Leavitt dkk., 2006).

Masalah ketiga dari kategori *user interface design* beberapa siswa kesulitan saat pertama kali menggunakan *website* ini menurut Leavitt dkk. (2006) *website* seharusnya dirancang untuk dapat memberikan informasi secara terstruktur yang





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mencerminkan kebutuhan penggunaannya serta tujuan *website* tersebut, dan Masalah keefektifan dari kategori *performance and effectiveness* terdapat halaman yang tidak di pasang dan diberikan fitur pengurutan menyebabkan banyak waktu yang diperlukan oleh pengguna karena harus menggulir pada halaman yang panjang tersebut (Leavitt dkk., 2006), *website* yang terkadang lama untuk dibuka, Sejumlah penelitian yang ditemukan oleh Ramsay, Barbesi, dan Preece (1998) bahwa waktu respon yang terlalu lama dapat berdampak kepada menurunnya kinerja pengguna dalam menggunakan *website*.

Serta warna link yang tidak berubah setelah dikunjungi dapat mengurangi kecepatan pengguna dalam menemukan informasi dan memahami bagian *website* yang telah mereka kunjungi (Leavitt dkk., 2006). Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada bagian staff Disdik di perolehnya informasi bahwa evaluasi *usability* belum pernah dilakukan pada *website* PPDB sejak pertama kali diterapkan pada tahun 2017 sampai dengan sekarang. Sehingga pihak Disdik sendiri tidak mengetahui tingkat *usability website* PPDB itu sendiri sekaligus berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Marlinda (2019) pada Disdik provinsi Riau terjadi ketidakmaksimalan dalam pengelolaan dan penerapan *e-government* salah satunya adalah pengelolaan *website*.

*Website Usability Evaluation* merupakan metode yang digunakan untuk mengevaluasi *usability* segala jenis website oleh pengguna berdasarkan kuesioner, Metode ini dikembangkan oleh Chiew dan Salim (2003) berdasarkan 4 metode evaluasi website yang telah populer sebelumnya seperti WAMMI, NIST Web Metrics, Bobby, dan Protocol Analysis. Evaluasi menggunakan metode WEBUSE didasarkan kepada 4 kategori *usability* yang terdiri dari *Content, organisation, & Readability, Navigation & Links, User Interface Design* dan *Performance & Effectiveness*, dengan setiap kategori terdapat 6 pertanyaan untuk mengevaluasi *usability website*. Metode inilah yang akan diterapkan untuk mengevaluasi *website* PPDB SMA Provinsi Riau.

Evaluasi *usability* pada *website* menggunakan metode WEBUSE telah digunakan pada penelitian terdahulu seperti dalam penelitian Aynayya, Saputra, dan Prmono (2017); H. B. Santoso dkk. (2018); dan Kurniasih, Hendradewa, Sari, dan Suryoputro (2017) mengenai evaluasi *usability website* menggunakan metode WEBUSE, dari hasil evaluasi tersebut menghasilkan rekomendasi perbaikan untuk meningkatkan *usability website*.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, Peneliti tertarik melakukan penelitian Tugas Akhir dengan judul "Evaluasi *Usability Website* PPDB SMA menggunakan metode WEBUSE".



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 1.2 Perumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian dalam tugas akhir ini adalah "Bagaimana mendapatkan tingkat *usability* website PPDB".

### 1. Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian dalam tugas akhir ini adalah:

*Website* yang akan dievaluasi adalah *website* Penerimaan Peserta Didik Baru.

Penilaian diberikan berdasarkan *Usability Point and Corresponding Tools* pada metode WEBUSE.

Penarikan sampel menggunakan teknik *Purposive sampling* dengan mempertimbangkan keterbatasan waktu, usaha dan biaya peneliti, jumlah Sampel didapatkan menggunakan metode *slovin* sebanyak 98 responden siswa/i kelas X tahun ajaran 2020/2021 diambil pada tiga SMAN yang berada di Kota Pekanbaru.

Data diolah dan dianalisis menggunakan *software* SPSS versi 25.

Penelitian dilakukan sampai tahap evaluasi dan pemberian saran rekomendasi peningkatan *usability website* yang lebih baik lagi.

### 1.4 Tujuan

Tujuan penelitian pada tugas akhir ini adalah:

1. Untuk mendapatkan tingkat *usability* pada website PPDB menggunakan metode WEBUSE.
  2. Untuk memberikan informasi kepada Dinas Pendidikan Provinsi Riau apakah website PPDB sudah usable atau layak digunakan oleh para calon peserta didik baru untuk melakukan pendaftaran.
- Untuk memberikan rekomendasi perbaikan *usability* website PPDB bagi Dinas Pendidikan Provinsi Riau.

### 1. Manfaat

Manfaat penelitian pada tugas akhir ini adalah:

Dapat mengetahui kondisi terkini website PPDB dari segi *usability* pasca-evaluasi dilaksanakan.

Dapat mengetahui seberapa baik pemahaman pengguna saat menggunakan *website* PPDB.

Rekomendasi perbaikan dapat dijadikan sebagai acuan bagi Dinas Pendidikan Provinsi Riau untuk meningkatkan *usability website* PPDB.



## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika atau susunan dari penulisan pada Laporan Tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

### BAB 1. PENDAHULUAN

BAB 1 pada tugas akhir ini memuat latar belakang penelitian dilaksanakan sampai dengan penjabaran susunan laporan tugas akhir, yang terdiri dari: (1) latar belakang masalah; (2) rumusan masalah; (3) batasan masalah; (4) tujuan penelitian; (5) manfaat yang didapatkan dari penelitian; dan (6) sistematika penulisan laporan tugas akhir.

### BAB 2. LANDASAN TEORI

BAB 2 pada tugas akhir ini berisi tentang: (1) Evaluasi dan Tujuan Evaluasi; (2) Interaksi Manusia Komputer; (3) *Usability*; (4) WEBUSE; (5) E-government; (6) Penelitian Deskriptif; (7) Penelitian Survei; (8) Teknik Sampling; (9) Teknik Pengukuran; (10) Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian; (11) Penelitian Terdahulu; (12) Contoh Saran Perbaikan (13) Dinas Pendidikan Provinsi Riau; (14) *Website* Penerimaan Peserta Didik Baru; dan (15) *U.S Department of Health and Human Service (HHS) Website Design and Usability Guideliness*.

### BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN

BAB 3 pada tugas akhir ini memuat tahapan penelitian dari dimulainya penelitian sampai dengan tahapan akhir penelitian, yang terdiri dari: (1) Tahap Perencanaan; (2) Tahap Pengumpulan Data; (3) Tahap Pengolahan Data; (4) Tahap Analisis dan Hasil; dan (5) Dokumentasi Hasil Penelitian.

### BAB 4. ANALISIS DAN HASIL

BAB 4 pada tugas akhir ini memuat analisis data penelitian yang diperoleh selama penelitian berlangsung, yang terdiri dari: (1) Analisa pendahuluan yaitu analisa sistem yang sedang berjalan; (2) Hasil Pengujian validitas dan pengujian reliabilitas instrumen penelitian; (3) Deskripsi Responden; (4) Hasil Pengolahan Kuesioner; (5) Evaluasi *Usability* Menggunakan WEBUSE pada PPDB; dan (6) Rekomendasi Perbaikan.

### BAB 5. PENUTUP

BAB 5 pada tugas akhir ini memuat (1) Kesimpulan dari penelitian yang telah dilaksanakan dan (2) Saran bagi penelitian selanjutnya.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





## BAB 2

### LANDASAN TEORI

#### 2. Evaluasi dan Tujuan Evaluasi

Evaluasi merupakan kegiatan untuk menggabungkan informasi yang berkaitan dengan berjalannya suatu proses atau bekerjanya suatu proses, yang kemudian kumpulan informasi yang telah terkumpul tersebut dimanfaatkan untuk membuat suatu alternatif akurat yang dapat dipilih dalam menarik keputusan. Fungsi utama dari suatu evaluasi yaitu menghasilkan informasi berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan sebelumnya sehingga dapat dimanfaatkan untuk membuat keputusan atau membantu menentukan langkah yang akan diambil bagi pihak pengambil keputusan (Yamarlin, 2016).

##### 2.1 Tujuan Evaluasi

Terdapat 3 tujuan utama dilakukannya evaluasi menurut (Sudarman, 2007), yaitu:

1. Untuk dapat mengetahui seberapa baik sistem berfungsi  
Dalam hal ini seberapa mampu sistem memberikan kemudahan bagi pengguna untuk menyelesaikan tugasnya, mencapai tujuannya, menyelesaikan tugas yang ada serta menyesuaikan dengan keinginan pengguna.
2. Untuk mendapatkan dampak antarmuka yang digunakan oleh pengguna  
Terdiri dari faktor kemudahan untuk menggunakan dan mempelajari sistem, timbulnya reaksi saat menggunakan sistem dan kegunaan yang ditimbulkannya. serta mengidentifikasi desain antarmuka yang dirasa pengguna memiliki kelebihan ataupun kekurangan.
3. Untuk dapat menilai masalah yang dapat terjadi pada suatu sistem  
Melakukan identifikasi permasalahan yang timbul saat pengguna menggunakan sistem tersebut seperti menampilkan hasil *output* yang tidak diharapkan, fungsi dan kegunaan *website* yang dirasakan sebagian pengguna bermasalah

##### 2.2 Jenis evaluasi

Menurut Leeuw dan Furubo (2008) berdasarkan pengumpulan data dari berbagai sumber formal maupun non formal, mereka menyimpulkan bahwa evaluasi sistem terdiri dari:

###### *The System of Performance Monitoring*

Suatu evaluasi yang dilakukan untuk memeriksa sejauh mana hasil yang telah disepakatai direalisasikan. Stakeholder dapat menggunakan informasi

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### © Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

yang didapatkan dan mengambil keputusan berdasarkan informasi yang diterimanya.

#### *The Systems of Performance audit, inspection and oversight*

Merupakan suatu audit kinerja, inspeksi dan pengawasan terhadap suatu sistem

#### *The System of experimental evaluations and the evidence-based policy movement*

Merupakan perkembangan evaluasi yang dihasilkan oleh para peneliti berdasarkan eksperimen yang telah dilakukan dan pengambilan kebijakan berdasarkan bukti atau fakta.

#### *The Accreditation and evaluation System*

Merupakan evaluasi dan penilaian yang dilakukan terhadap suatu sistem, seperti penilaian resiko(risk-managemment) dan manajemen resiko(risk-management) serta Penentuan fokus analisa dan prioritas untuk dilakukan penelurusan lebih lanjut.

#### 5. *The Monitoring and evaluation System*

Merupakan pengawasan dan evaluasi yang dilakukan terhadap sistem, untuk memastikan sistem berjalan ataupun beroperasi sesuai dengan ekspektasi dengan melakukan evaluasi untuk menilai tingkatan kinerja sistem tersebut.

Berdasarkan gambaran umum mengenai sistem evaluasi yang dipaparkan diatas dapat diambil kesimpulan evaluasi merupakan suatu langkah untuk mengamati, menilai suatu sistem untuk menghasilkan informasi mengenai kondisi terkini suatu sistem dan pengambilan keputusan dapat dilakukan menggunakan informasi tersebut. Sehingga dengan diketahuinya kinerja aktual suatu sistem dapat diambil suatu kesimpulan dan penentuan langkah yang akan diambil selanjutnya apakah akan dilakukan peningkatan, pembaharuan, atau perbaikan terhadap sistem apabila sistem menunjukan performa yang tidak memuaskan dan mempertahankan kondisi sistem saat ini apabila sistem telah menunjukan kinerja yang memuaskan.

#### 2. **Interaksi Manusia Komputer**

Manusia merupakan karakter yang menjadi pusat dalam sistem yang interaktif, Manusia sebagai pengguna yang disasar oleh sistem komputer didesain untuk menolong. Interaksi dapat dilihat sebagai dialog yang terjadi antara pengguna dan komputer (Dix, 2004). Menurut Hewet dkk Interaksi Manusia-Komputer adalah suatu bidang disiplun ilmu pengetahuan yang mengkaji perancangan, penerapan dan penilaian atau evaluasi sistem komputer interaktif dengan memperhatikan berbagai



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

aspek terkait.(A. Santoso, 2004). Aspek-aspek yang memiliki keterkaitan utama dengan IMK antara lain Persepsi manusia, kognitif, kecerdasan, pengalaman kolektif, dan sebagian interaksi yang terjadi antara manusia dan mesin (Holzinger, 2013).

Berdasarkan pengertian yang telah dipaparkan sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa IMK adalah salah satu disiplin ilmu pengetahuan yang mengupas interaksi yang terjadi diantara manusia serta komputer yang saling mempengaruhi satu sama lain, melalui tampilan antar muka(Interface) yang telah dirancang dan diterapkan pada komputer sebagai perantara yang menjembatani manusia yang akan melakukan penginputan dan menerima umpan balik dari sistem dengan komputer yang memproses masukan yang dilakukan oleh pengguna dan menampilkannya sesuai dengan apa yang diharapkan. Sistem kerja komputer yang rumit itu diselesaikan oleh sebuah interface agar saat manusia menggunakan komputer untuk menyelesaikan dan membantu pekerjaannya dapat diselesaikan secara efisien, efektif dan sesuai dengan harapan.

## 2.3 Usability

### 2.3.1 Definisi Usability

Kebergunaan atau (*Usability*) dikenal dan didefinisikan sebagai konsep *Human-Computer Interaction* (HCI) yang mengacu pada sebaik apa pengguna serta komputer mampu "berinteraksi" dengan jelas melalui suatu tampilan (*interface*) (Chou dan Hsiao, 2007), Pendapat lainnya mengatakan bahwa *usability* merupakan suatu atribut yang dimiliki *software* sehingga dapat dipahami, dipelajari, dioperasikan, serta adanya ketertarikan pengguna ketika menggunakannya (Fernandez, Insfran, dan Abrahão, 2011). ISO 924-11 mendefinisikan *usability* sebagai kemudahan dalam menggunakan dan memahami objek yang dibuat oleh manusia seperti perangkat atau alat, didalam *software engineering* *usability* merupakan tingkatan *software* dapat digunakan oleh pengguna untuk dapat menyelesaikan pekerjaannya secara efektif, efisien, sehingga pengguna tersebut merasa puas dengan *software* yang digunakannya(Dix, 2004). Pada *World Wide Web* (WWW), *usability website* mengacu kepada penilaian berdasarkan mutu yang berhubungan dengan keramahan tampilan *website* terhadap penggunaannya maupun mudah digunakan (Lee dan Kozar, 2012). *Usability* yang baik sebagai salah satu faktor penting yang menandakan *website* dapat dengan mudah digunakan oleh pengguna karena memiliki elemen-elemen yang *user friendly* sehingga pengguna tidak merasa kesulitan saat berinteraksi dengan *website*.





### 2.3.2 Faktor Penting *Usability*

Dalam mengembangkan desain suatu website, setidaknya perlu memperhatikan rancangan desain yang telah dirancang dengan tujuan agar website dapat diterima oleh pengguna yang telah ditentukan sebelumnya yang akan mengakses website. Menurut Downey dan Rosales (2012) setidaknya dalam mendesain suatu website perlu memperhatikan 4 kunci kesuksesan *usability*, antara lain:

Buatlah desain yang tidak asing

Dalam mendesain website, perlu untuk memperhatikan desain yang tidak asing sehingga dapat diterima dengan baik oleh pengunjung website, karena pengunjung yang mengunjungi website sekaligus membaca isi konten yang ada pada website ingin merasa nyaman dalam menggunakan website, agar pengunjung tersebut dapat menyelesaikan tujuannya mengunjungi website tersebut, Website dengan desain yang kaku memang dapat dilakukan, tapi mungkin hal tersebut dapat menyebabkan pengunjung website menjadi gelisah sehingga tidak dapat menyelesaikan tujuannya mengunjungi website tersebut.

#### 2. Memahami pengunjung website

Salah satu pertanyaan yang harus dijawab dalam mengembangkan suatu website adalah "Apa yang akan dilakukan konsumen dengan produk anda", pertanyaan berbasis pengguna ini dapat memperjelas bahwa pengguna merupakan faktor utama yang menentukan bentuk desain suatu website, jika website memiliki desain yang membuat konsumen sebagai pengunjung sulit untuk menggunakan website, maka besar kemungkinan konsumen tersebut tidak akan mengunjungi website tersebut. Memahami pengunjung adalah dengan mampu untuk berpikir mengenai bagaimana konsumen dapat memenuhi tujuannya dengan menggunakan website atau dapat disebut dengan memahami mental model. Mental model adalah merupakan suatu ekspektasi yang timbul dari diri seorang individu tentang bagaimana sesuatu seharusnya dapat bekerja, ekspektasi ini muncul berdasarkan pengalaman yang telah dilalui sebelumnya yang serupa dengan yang dihadapi. Desain yang menyalahi atau tidak sesuai dengan mental model tersebut akan menyebabkan konsumen merasa tidak mudah dan bingung saat menggunakan website.

Menerapkan desain yang sesuai pada website secara konsisten

Untuk dapat menerapkan desain yang sesuai pada website secara konsisten, perlu adanya konvensi seperti susunan kerangka desain website, pola warna yang akan digunakan pada website, serta font yang akan diterapkan pada

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

### © Hak cipta milik UIN Suska Riau

### State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

website saat mengembangkan desain website agar desain yang diterapkan pada website sesuai dengan genre atau klasifikasi tujuan penggunaan website. Tujuan utama dalam merancang desain suatu website adalah untuk membuat website memiliki tingkat kesalahan yang sangat minim. Tanpa adanya konten yang sulit untuk dicerna oleh pengguna sehingga dapat menimbulkan frustrasi dan kegagalan pada penggunaan website. Konsistensi pada desain website juga dapat membuat pengguna merasa tidak asing saat menggunakan website.

Evaluasi dan uji desain website

Untuk dapat mengetahui desain awal pada website dan bagian pada website yang perlu untuk dilakukan desain ulang, dapat diketahui dengan informasi yang dihasilkan dari penelitian seperti evaluasi ataupun pengujian yang dilakukan terhadap website. Dengan informasi yang dihasilkan tersebut maka peningkatan desain website dapat dilakukan dengan tujuan agar pengguna semakin mudah dalam mengoperasikan website sekaligus dapat diketahui telah seberapa baik desain website mampu diterima oleh pengguna.

#### 2.3.3 Kategori Usability

*Usability* yang harus diperhatikan dalam sebuah *website* Menurut Chiew dan Salim (2003) terbagi menjadi 4 kategori yang terdiri dari:

##### 1. *Content, Organisation, & Readability*

Konten yang baik didalam sebuah website haruslah memiliki manfaat, ditulis dengan baik, dan sebaiknya dibentuk untuk memudahkan untuk dibaca serta dapat dipahami secara cepat (Leavitt dkk., 2006). Jika konten telah dibuat dengan baik untuk sebuah *website*, maka yang perlu diperhatikan selanjutnya adalah mengatur konten. Mengorganisir konten termasuk didalamnya meletakkan informasi penting dekat dengan bagian atas situs, mengelompokkan elemen yang saling berhubungan, dan memastikan ketersediaan informasi yang diperlukan oleh penggunaannya dengan tidak memberikan pengguna informasi yang tidak dibutuhkan yang tentunya dapat memperlambat pengguna. *Readability* merupakan penggunaan bahasa yang jelas yang dapat dimengerti oleh pengguna sehingga keakuratan informasi yang disediakan oleh *website* menjadi lebih baik (Lee dan Kozar, 2012). *Readability* mengindikasikan bagaimana informasi dapat dipahami dengan mudah oleh orang awam (Kim dkk., 2020). Untuk menghindari pengguna merasa bingung, gunakan nama tautan yang berbeda untuk setiap halaman, konsisten dengan judul halaman serat deskriptif dan ditulis dengan

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### © Hak cipta milik UIN Suska Riau

#### State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

baik (Leavitt dkk., 2006).

#### *Navigation & Links*

Merupakan suatu prosedur didalam suatu *website* yang berfungsi untuk membantu pengguna dalam menemukan atau mengakses informasi secara efisien dan efektif pada *website* tersebut. *Linking* atau tautan berfungsi untuk menghubungkan pengguna dengan halaman yang akan dituju dengan cara memilih dan mengklik tautan sehingga halaman baru terbuka. Untuk memastikan tautan secara efektif digunakan, Perancang seharusnya menyediakan tanda atau isyarat yang konsisten bahwa tautan dapat diklik dengan cara menghindari penggunaan tanda atau isyarat yang dapat menimbulkan kesalahpahaman. Perancang seharusnya tidak membuat halaman *website* yang membuat tombol kembali menjadi tidak aktif karena banyak halaman *website* yang memiliki tautan yang membuka halaman baru, namun saat halaman terbuka tombol kembali menjadi tidak aktif (Leavitt dkk., 2006).

#### 3. *User Interface Design*

Dirangkum dalam Dix (2004) Desain antar muka suatu pada website maupun aplikasi merupakan faktor penting yang dapat menentukan seberapa baik suatu website ataupun aplikasi mampu dipahami dengan baik oleh pengguna saat terjadinya interaksi. *User Interface Design* merupakan suatu perancangan bagaimana membuat manusia dapat bekerja sama dengan komputer sehingga kebutuhan individu tersebut dapat terpenuhi dengan cara yang efektif, Desain yang buruk dapat membuat dapat membuat orang tersebut menjauh dari sistem tersebut untuk selamanya karena jengkel, frustrasi, dan peningkatan stress (Galitz, 2007). *User Interface Design* seharusnya memberikan informasi secara terstruktur yang mencerminkan kebutuhan penggunaannya serta tujuan *website* itu sendiri (Leavitt dkk., 2006).

#### *Performance & Effectiveness*

*Performance* dalam sebuah *website* mengindikasikan seberapa cepat *website* tersebut dapat menyelesaikan suatu proses atau transaksi sehingga kinerja pengguna dalam menggunakan *website* menjadi efisien dan juga cepat (Aini, Zainal, dan Afriyudi, 2019). Pengguna *website* sebaiknya tidak menunggu lebih dari beberapa detik untuk memuat suatu halaman dan saat menunggu pengguna seharusnya diberikan umpan balik yang sesuai, *website* seharusnya dapat dengan mudah memberikan informasi serta tidak memberikan informasi yang tidak ada kaitannya dengan pengguna, serta pengguna seharusnya dapat berpindah antar halaman dengan memilih nomor tautan tanpa





1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

harus menggulir untuk dapat menemukan informasi penting (Leavitt dkk., 2006).

## 2.3.4 Evaluasi Usability

Evaluasi *usability* merupakan penilaian yang dilakukan dari segi *usability* suatu produk, dengan tujuan untuk dapat mengidentifikasi masalah *usability* dan/atau untuk memperoleh hasil pengukuran dari *usability*. Tujuan dari evaluasi dapat meningkatkan *usability* website atau untuk menentukan apakah *usability* suatu website telah baik (Rinder, 2012).

Tidak seperti *usability* testing, evaluasi *usability* biasanya tidak melibatkan penggunaannya dalam menggunakan produk, melainkan evaluator (penilai) melakukan peninjauan terhadap desain website untuk memperkirakan atau memprediksi masalah yang akan didapati oleh pengguna saat menggunakan website.

## 2.3.5 Jenis Evaluasi Usability

Terdapat beberapa jenis evaluasi *usability* yang melibatkan pengguna untuk memberikan masukan secara subjektif mengenai faktor *usability* yang ada. Menurut Folmer dan Bosch (2004) terdapat 3 jenis evaluasi *usability* yaitu:

### 1. Usability Inspection

*Usability inspection* merupakan jenis evaluasi yang membutuhkan kehadiran dari seorang yang ahli atau pakar *usability*, pengembang *software*, pengguna, dan *professional* untuk melakukan pengujian dan penilaian pada unsur-unsur yang terdapat pada *website* telah sesuai dengan prinsip-prinsip *usability*. Metode yang termasuk jenis evaluasi *usability inspection* yaitu: *Standards inspection/checklist of guidelines* (Folmer dan Bosch, 2004), *Walkthrough of Pluralistic* (Bias, 1994), *Feature Inspections*, *Cognitive Walkthrough* (Wharton, Rieman, Lewis, dan Polson, 1994), dan *Heuristic Evaluation* (Nielsen, 1994).

### Usability Testing

*Usability testing* merupakan jenis evaluasi *usability* yang membutuhkan kehadiran pengguna secara langsung untuk melakukan pengujian seperti mengoperasikan *prototype* sistem untuk mengerjakan tugas-tugas khusus yang telah ditentukan sebelumnya. Metode yang termasuk jenis evaluasi *Usability Testing* yaitu: *Performance measurement*, *Question-askin protocol*, *Remote testing*, *Coaching method*, *Co-discovery learning*, *Retrospective testing*, *thinking aloud protocol*, dan *Teaching method*

### Usability Inquiry

*usability inquiry* merupakan jenis evaluasi *usability* yang menggunakan



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

pertanyaan yang ditujukan kepada pengguna, pertanyaan berupa apakah setuju, tidak setuju, suka atau tidak suka. Dengan tujuan mendapatkan informasi *usability* dari pengguna. Pertanyaan yang diajukan dapat berupa menanyakan langsung kepada pengguna secara lisan ataupun tertulis. Metode yang termasuk jenis evaluasi *Usability Inquiry* yaitu WAMMI: *Website analysis dan measurement inventory* dan *Website evaluation usability* (Chiew dan Salim, 2003).

## 2. WEBUSE

Chiew dan Salim (2003) mengembangkan suatu metode untuk mengevaluasi *usability* bernama WEBUSE untuk mengevaluasi *usability website* berdasarkan kuesioner yang diisi oleh pengguna akhir sebagai respondennya. Metode ini dikembangkan berdasarkan aspek *usability* yang dimiliki oleh metode yang telah ada sebelumnya seperti WAMMI, NIST Web Metrics, Bobby dan protocol analysis. WEBUSE dikembangkan untuk menghasilkan suatu metode yang mampu mengindikasikan *usability* suatu *website* berdasarkan kriteria evaluasi *usability* yang telah dirangkum menjadi 4 kategori *usability* yang didalamnya juga mencakup kekurangan kriteria evaluasi dari keempat metode sebelumnya, Sehingga dengan metode WEBUSE kriteria *usability* suatu (website) dapat diketahui secara lengkap. Menurut H. B. Santoso dkk. (2018) menggunakan metode WEBUSE memiliki beberapa keunggulan antara lain:

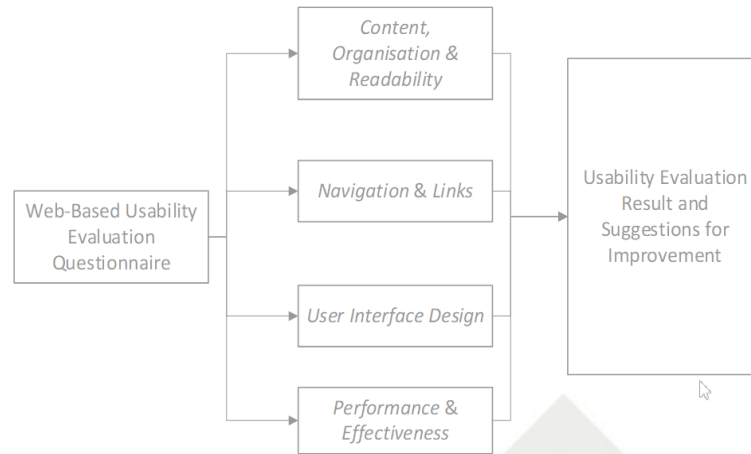
1. Kuesioner WEBUSE dapat dengan mudah dipahami oleh responden.
2. Metode WEBUSE dapat menguji *usability* dengan objektif maupun subjektif.
3. WEBUSE memiliki pertanyaan tersusun secara terstruktur berdasarkan 4 kategori.

dan menurut Nikov, Vassileva, Anguelova, Tzvetanova, dan Stoeva (2003) berdasarkan penelitian yang dilakukannya dapat diketahui bahwa dengan menggunakan metode WEBUSE lebih banyak permasalahan terkait dengan *usability* yang dapat ditemukan serta keuntungan lebih lanjut dari metode WEBUSE yaitu kemampuannya dalam menangani data yang hilang untuk beberapa kriteria *usability*.

## 2.1 Proses Evaluasi WEBUSE

Proses Evaluasi dapat dilihat pada Gambar 2.1 berikut:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 2.1. Proses Evaluasi dengan Metode WEBUSE (Chiew dan Salim, 2003)

Evaluasi *usability* yang akan dilakukan terhadap suatu *website* dengan metode WEBUSE memiliki tahapan yang terdiri dari (Chiew dan Salim, 2003):

1. Seorang Peneliti terlebih dahulu melakukan penentuan *website* akan dievaluasi.
2. Pengguna *website* mengisi kuesioner yang diberikan oleh peneliti.
3. Respon pengguna dikirim pada server WEBUSE untuk diolah.
4. Pembobotan merit digunakan untuk setiap pertanyaan.
5. Nilai rata-rata yang didapat pada setiap kategori merupakan Poin Usabilitas untuk kategori tersebut. Poin Usabilitas *website* secara keseluruhan merupakan nilai rata-rata dari poin usabilitas keempat kategori.
6. Tingkat usabilitas *website* ditentukan oleh poin *usability*.
7. Berdasarkan pembobotan nilai merit itu dapat dievaluasi instrumen yang memiliki nilai yang rendah dan perlu ditingkatkan.

## 2.2 Pernyataan *Usability*

Berikut merupakan pertanyaan *usability* *website* yang dirumuskan oleh Chiew dan Salim (2003), enam pernyataan dirumuskan untuk setiap kategori *usability* yang telah mereka paparkan sebelumnya. Pernyataan tersebut terdiri dari (Chiew dan Salim, 2003):

Pernyataan untuk mengevaluasi *content, organisation dan readability* yaitu:

- (a) *Website* ini berisikan materi dan topik yang menarik, serta informasi yang aktual.
- (b) Informasi dapat didapatkan dengan mudah pada *website* ini.
- (c) Konten *website* ini sangat terstruktur
- (d) Membaca konten pada *website* ini sangatlah mudah.
- (e) Tata bahasa yang digunakan pada *website* familier sehingga membuat



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

saya menjadi nyaman.

- (f) Saya tidak perlu menggeser layar secara horizontal.

Pernyataan untuk mengevaluasi *Navigation dan Links* yaitu:

- (a) Posisi terkini pada *website* mudah untuk diketahui.
- (b) Navigasi dan link yang tersedia pada *website* berguna.
- (c) Website ini mudah untuk dijelajahi menggunakan link dan tombol yang telah tersedia pada website ini.
- (d) Semua link pada website ini terpelihara dan diperbarui.
- (e) Jendela baru pada peramban tidak banyak terbuka saat *website* digunakan.
- (f) Penempatan tautan atau menu pada *website* disusun secara standar sehingga mudah untuk dikenali.

Pernyataan untuk mengevaluasi *User Interface Design* yaitu:

- (a) *Website* memiliki rancangan desain yang menarik serta memiliki daya tarik atau atraktif.
- (b) *Website* menggunakan warna yang membuat saya menjadi nyaman.
- (c) Fitur yang mengganggu pengguna seperti teks yang berkedip ataupun bergulir tidak terdapat pada *website*.
- (d) Website ini memiliki tampilan (look) dan suasana (feel) yang konsisten.
- (e) Pada *website* tidak terdapat iklan web.
- (f) Website didesain untuk dapat dengan mudah dipahami serta dipejari penggunaannya.

4. Pernyataan untuk mengevaluasi *Performance dan Effectiveness* yaitu:

- (a) Mendownload suatu file atau membuka suatu halaman pada *website* tidak membutuhkan waktu yang lama.
- (b) Tautan atau link yang telah disinggahi dengan yang belum.
- (c) *Website* dapat diakses kapanpun, setiap waktu.
- (d) *Website* memberikan respon yang sesuai dengan tindakan yang saya lakukan.
- (e) Menggunakan website ini merupakan hal yang efisien.
- (f) Pesan yang jelas dan bermanfaat selalu diberikan oleh *website* apabila saya tidak tahu apa tindakan yang harus dilakukan selanjutnya.

#### Penilaian Pernyataan WEBUSE

Penilaian untuk setiap pernyataan menggunakan skala likert yang terdiri dari

- 4 pilihan yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Dengan penbobotan nilai untuk setiap pernyataan pada kuesioiner menggunakan nilai merit seperti yang dapat disimak dalam Tabel 2.1.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Tabel 2.1.** Nilai Merit Kuesioner WEBUSE (Chiew dan Salim, 2003)

Opsi	Sangat Setuju (SS)	Setuju (S)	Biasa (B)	Tidak Setuju (TS)	Sangat Tidak Setuju (STS)
<i>Nilai Merit</i>	1.0	0.75	0.5	0.25	0

Pada tabel tersebut dapat dilihat setiap jawab yang diberikan oleh responden diinversikan dimulai dari menjawab sangat setuju bernilai 1 merit, menjawab setuju 0.75, menjawab biasa dengan nilai 0.5, menjawab tidak setuju yang memiliki nilai 0.25 dan sangat tidak setuju yaitu 0. Untuk mencari nilai *Usability* setiap kategori yang ada pada metode WEBUSE menggunakan Persamaan 2.1.

$$X = \frac{[\sum (\text{Merit setiap pertanyaan kategori})]}{\text{Jumlah Pertanyaan}} \quad (2.1)$$

Persamaan 2.1 tersebut menjumlahkan nilai rata-rata merit yang didapat untuk setiap kategori dibagi dengan jumlah pertanyaan ada pada kategori tersebut. Sedangkan untuk mencari nilai keseluruhan *usability website* menggunakan persamaan Persamaan 2.2.

$$X = \frac{[\sum (\text{Tingkat usability seluruh kategori})]}{\text{Total Kategori}} \quad (2.2)$$

Persamaan 2.2 tersebut menjumlahkan nilai rata-rata *usability* setiap kategori dibagi dengan total kategori yang ada pada metode WEBUSE. Untuk menentukan tingkat *usability* nilai yang didapatkan dilakukan dengan mencocokkannya tabel penilaian yang ada pada metode WEBUSE yaitu *Usability Point and Corresponding Tool Level* yang terdapat Tabel 2.2

**Tabel 2.2.** *Point Usability and Corresponding Usability Level* (Chiew dan Salim, 2003)

Opsi	<i>Usability Level</i>
$0.8 \leq X \leq 1.0$	<i>Excellent</i> (Sempurna)
$0.6 \leq X \leq 0.8$	<i>Good</i> (Baik)
$0.4 \leq X \leq 0.6$	<i>Moderate</i> (Menengah)
$0.2 \leq X \leq 0.4$	<i>Poor</i> (Jelek)
$0 \leq X \leq 0.2$	<i>Bad</i> (Sangat Jelek)

Berdasarkan penilaian pada Tabel 2.2 dapat disimpulkan bahwa tingkat *Usability* dapat ditentukan jika nilai yang:

Mendapatkan nilai lebih besar dari 0,8 atau sama dengan 0,8 dan dibawah dari 1,0 maka nilai yang didapat tersebut masuk kedalam kategori tingkat



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

*usability* sempurna ”*Excellent*”.

Mendapatkan nilai lebih besar dari 0,6 atau sama dengan 0,6 dan lebih kecil sama dengan 0,8, nilai yang didapat tersebut masuk kedalam kategori tingkat *usability* baik ”*Good*”.

Mendapatkan nilai lebih besar dari 0,4 atau sama dengan 0,4 dan lebih kecil sama dengan 0,6, nilai yang didapat tersebut masuk kedalam kategori tingkat *usability* ”*Moderate*”.

Mendapatkan nilai lebih besar dari 0,2 atau sama dengan 0,2 dan lebih kecil sama dengan 0,4, nilai yang didapat tersebut masuk kedalam kategori tingkat *usability* ”*Poor*”.

Mendapatkan nilai yang jumlahnya lebih besar dari 0 serta nilainya lebih kecil dari 0,2, nilai yang didapat tersebut masuk kedalam kategori tingkat *usability* sangat jelek ”*Bad*”.

Saran perbaikan atau rekomendasi hanya akan diberikan dari pernyataan yang mendapatkan tingkat *usability moderate* (menengah) atau *poor* (jelek) (H. B. Santoso dkk., 2018).

#### 2.5 Website

Kumpulan halaman yang terdapat pada web atau dapat disebut dengan *Website*, merupakan kumpulan halaman yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi baik dalam bentuk teks maupun grafis, baik bersifat statis yang kontennya jarang diubah maupun bersifat dinamis yang kontennya selalu berubah-ubah (Hidayat, 2010) dan kumpulan halaman tersebut berada di dalam sebuah domain. Berdasarkan definisi tersebut kesimpulan yang dapat diambil adalah *website* adalah halaman pada web yang tersimpan dalam sebuah domain yang berfungsi untuk menampilkan informasi dalam berbagai bentuk. Menurut Hidayat (2010) *website* terbagi menjadi 4 jenis berdasarkan fungsinya antara lain:

*Personal website* yaitu *website* yang berisikan informasi pribadi seseorang atau orang yang membuatnya

*Commercial Website* yaitu *website* yang berisikan konten bisnis yang pada umumnya dimiliki oleh perusahaan

*Non-Profit Organization Website* yaitu suatu *website* milik organisasi yang tidak menjadikan keuntungan finansial sebagai tujuan utama organisasi berdiri ataupun *website* tersebut dibuat.

*Government Website* adalah *website* milik instansi pada pemerintahan, dengan tujuan *website* disediakan adalah agar dapat memberikan pelayanan kepada masyarakat sebagai penggunaannya.





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau  
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

## 2.6 E-Government

Definisi dari *Electronic Government* atau e-government adalah pemanfaatan, khususnya teknologi berbasis web sebagai suatu alat untuk memungkinkan penyediaan informasi terkait pemerintahan dan menyediakan pelayanan kepada masyarakat. (Muir dan Oppenheim, 2002). E-Government. Menurut (Tolbert dan Mossberger, 2006) E-government seperti yang telah dipaparkan sebelumnya merupakan salah satu solusi yang dipelopori oleh pemerintah untuk dapat memberikan informasi serta pelayanan secara online. E-government berfokus dalam modernisasi, mengubah, dan mengembangkan serangkaian reformasi pemerintahan yang berpusat pada warga negara (Abramson dan Morin, 2003). Salah satu keuntungan potensial dari diterapkannya E-Government adalah untuk melakukan pembalikan hubungan tradisional antara pemerintah dan masyarakat (Wong dan Welch, 2004).

E-government hadir untuk meningkatkan administrasi publik dalam bentuk peningkatan efisiensi sebagai salah satu nilai utama dalam sebuah administrasi publik. E-government sering kali dilihat dan diperkenalkan sebagai jaringan positif untuk meningkatkan tanggung jawab pemerintah dan sebagai salah satu bentuk pemberdayaan masyarakat (La Porte, Demchak, de Jong, dan Friis, 2000). Peningkatan teknologi interaktif juga diharapkan dapat meningkatkan tanggung jawab pemerintah yang membuat pemerintah lebih peka terhadap permintaan serta kebutuhan masing-masing masyarakatnya (Wong dan Welch, 2004). Website dan Teknologi berbasis web sering kali membentuk pusat dan menjadi bagian yang sangat diperlukan oleh berbagai e-government (Wong dan Welch, 2004).

### 2.6.1 Ruang Lingkup

Berdasarkan definisi yang telah dipaparkan sebelumnya e-government merupakan usaha yang dilakukan pemerintah untuk dapat memberikan sekaligus meningkatkan pelayanan yang akan diberikan kepada masyarakat umum, pelaku usaha atau bisnis, sekaligus sebagai penyambung kerja antar sesama instansi pemerintahan lainnya dengan menggunakan teknologi informasi sebagai media yang memungkinkan semua usaha tersebut terwujudkan (Cahyadi, 2003).

Berdasarkan kesimpulan tersebut e-government mencakup ruang yang sangat luas, tidak hanya lingkup dalam suatu organisasi namun juga pihak lain sebagai mitra kerjanya atau stakeholder seperti, karyawan ataupun pegawai pada instansi pemerintahan tersebut, masyarakat umum, pelaku usaha atau bisnis, instansi pemerintahan lainnya yang masih dalam satu pemerintahan, serta agen yang memasok peralatan kantor bagi pemerintah.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### 2.6.2 Komponen E-Government

Didalam penerapan e-government terdapat komponen yang perlu diperhatikan, seperti (Cahyadi, 2003):

Kepemimpinan eksekutif. Dalam e-government kepemimpinan ini diperlukan agar tujuan dan sasaran dari penerapan e-government dapat ditentukan dengan jelas sekaligus standar teknologi yang akan diterapkan dalam pemberlakuan e-government.

Otoritas Legislatif dan Yuridikatif. Dalam e-government kedua komponen ini berperan penting untuk selalu memastikan bahwa e-government diterapkan sekaligus berjalan sesuai dengan tujuan yang telah dibuat sebelumnya dengan melakukan pengawasan terhadap operasional e-government tersebut.

Penasehat bidang Teknologi Informasi. Dalam e-government komponen ini berperan penting dalam pengembangan e-government, dengan melakukan evaluasi terhadap pengimplementasian e-government sehingga didapatkan saran dan masukan yang ditujukan kepada e-government sehingga kinerja yang didapatkan akan semakin baik lagi.

4. Lembaga atau organisasi pengelola. Dalam e-government komponen ini bertanggung jawab dalam penggunaan aplikasi maupun infrastruktur teknologi informasi yang akan diterapkan pada lembaga tersebut. Dengan adanya tanggung jawab tersebut maka segala hal yang berkaitan dengan aplikasi maupun infrastruktur dikelola oleh lembaga tersebut.
5. Pengendali atau pengawas teknis. Dalam e-government komponen memiliki tanggung jawab pada bagian operasi, kesiapan jaringan sistem informasi, sekaligus memastikan aplikasi yang berjalan pada instansi tersebut secara konsisten dapat berjalan tanpa timbulnya masalah yang dapat menyebabkan kerugian.

### 2.6.3 Manfaat E-Government

Dengan penerapan e-government dapat memberikan kesempatan yang sangat besar bagi pengembangan tingkat daerah, Dimana pemanfaatan dan penggunaan fasilitas yang telah tersedia dapat digunakan pemerintah daerah untuk dapat mempermudah proses layanan diberikan, memperkenalkan potensi dari organisasi daerah dapat memberikan peningkatan dalam hal interaksi layanan yang diberikan kepada masyarakat umum maupun kepada pelaku usaha (Supangkat dan Negara, 2006). Penerapan e-government memiliki manfaat yang signifikan seperti:

Pelayanan bisa diberikan lebih cepat dan masyarakat dapat menerima layanan tersebut lebih baik lagi.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### 2. © Hak cipta milik UIN Suska Riau

#### State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Relasi antara pemerintah kepada pelaku bisnis dan masyarakat umum dapat meningkat.

Kemudahan dalam memperoleh informasi membuat masyarakat menjadi lebih terbedayakan.

Pelaksanaan kegiatan pemerintahan lebih efisien

Informasi serta pelayanan yang diberikan oleh pemerintah dapat dengan mudah ditemukan oleh masyarakat umum, pelaku usaha atau bisnis, instansi pemerintah lain termasuk pegawai ataupun karyawan.

Pengintegrasian serta penghapusan sistem yang berlebihan agar proses bisnis menjadi lebih sederhana serta biaya dapat dikurangi

Manajemen pemerintahan dapat tercapai dengan lebih baik.

Mentiadakan lapisan dalam manajemen pemerintahan

Selain manfaat tersebut, terdapat pula manfaat yang dapat dilihat dari kedua sisi baik organisasi sebagai tempat e-government tersebut diterapkan maupun dari sisi masyarakat sebagai pihak yang menggunakan e-government atau dapat disebut sebagai konsumen, seperti yang dijabarkan oleh Cahyadi (2003), yaitu:

1. Dari sisi lembaga atau instansi pemerintah.

Dengan diterapkannya e-government oleh pemerintah tentunya penghematan dalam hal pengeluaran biaya yang harus dikeluarkan untuk melayani masyarakat semakin berkurang seperti penghematan dalam penggunaan kertas (paperless transaction), penghematan dari segi jumlah pegawai yang dibutuhkan (office automation) dan berdasarkan segi waktu yang dikeluarkan untuk dapat memberikan pelayanan kepada masyarakat. Selain itu juga antar sesama lembaga pemerintahan terjadi peningkatan dalam kemampuan untuk melakukan tukar-menukar data atau informasi (sharing the information).

Dari sisi masyarakat sebagai konsumen.

Manfaat yang diharapkan dapat diterima masyarakat sebagai konsumen adalah memungkinkan pelayanan masyarakat dapat diberikan secara terus menerus tanpa batas waktu (24 Jam sehari), meningkatkan kecepatan akses terhadap informasi, dokumen serta formulir elektronik. Selain itu juga dengan adanya e-government ini membuat masyarakat dapat meningkatkan pelayanan terhadap diri sendiri (self service) sekaligus kemampuan mencari informasi yang diperlukan.





#### 2.6.4 Faktor Kritis Pendukung Kesuksesan E-Government

Agar penerapan e-government dapat menjawab ekspektasi yang telah ditentukan, maka pemerintah perlu memperhatikan beberapa faktor yang mendukung kesuksesan dalam menerapkan e-government, seperti yang dijabarkan oleh Cahyadi (2003), yaitu:

Memberikan dukungan yang luas untuk pihak pengambil keputusan seperti manajer dan pejabat pada level operasional.

Memiliki motivasi untuk mengubah metode dalam bekerja sama, membagi, dan mengelola data serta jasa dari lembaga pemerintah.

Dalam rangka mendukung kesuksesan implementasi e-government, pemerintah harus memiliki kemampuan dalam melakukan perbaikan budaya kerja dan peraturan yang berkaitan dengan pembiayaan penerapan e-government itu sendiri pada setiap lembaga pemerintah.

Mengimplementasikan e-government dimulai dari tingkat terendah yaitu tingkat penggunaan (adoption rate) sampai dengan tingkat penerimaan (acceptability rate), tingkatan ini berkembang sesuai dengan permintaan masyarakat.

5. Dalam hal pengaksesan terhadap jasa ataupun informasi yang tersedia pemerintah diharapkan dapat menciptakan rasa keadilan.
6. Untuk menjamin kerahasiaan dan keamanan data setiap anggota masyarakat, pemerintah perlu untuk membangun fasilitas berbasis teknologi informasi dan menyusun peraturan yang dapat menjamin hal tersebut.
7. Mempersiapkan dengan baik tenaga kerja yang memiliki tingkat keahlian dalam bagian mengelola e-government serta mempersiapkan infrastruktur teknologi informasi yang akan digunakan sebagai tempat mengimplementasikan e-government tersebut.

#### 2.6.5 Kendala dan Hambatan Penerapan E-Government

Dalam penerapan e-government, terdapat banyak manfaat yang dapat diambil dalam diaplikasikannya konsep pemerintahan elektronik ini tetapi sama seperti transaksi lain yang dilakukan melalui jaringan informasi, agar dapat secara sukses dilaksanakan perlu untuk memperhatikan syarat-syarat tertentu seperti yang telah dipaparkan sebelumnya, bagi negara berkembang seperti Indonesia terdapat beberapa faktor dan hambatan yang perlu dihadapi seperti yang dijabarkan oleh Cahyadi (2003), yaitu:

Masyarakat memiliki pendapatan per kapita yang rendah, hal ini menyebabkan sebagian besar masyarakat berada di luar cakupan teknologi in-



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

formasi salah satunya adalah internet.

Salah satu faktor yang menghambat rendahnya tingkat perkembangan penerapan teknologi informasi pada suatu negara adalah rendahnya tingkat pengetahuan akan teknologi informasi atau dapat disebut dengan Low IT Literacy rate, hal ini juga yang membuat masyarakat kurang dapat memahami besarnya manfaat jika transaksi dilakukan secara online.

Masih terdapat sebagian besar anggota masyarakat yang belum dapat mengakses internet karena rendahnya tingkat penetrasi komputer pribadi.

Masih terdapat sebagian besar anggota masyarakat yang berada diluar cakupan informasi yang bersifat aktual baik yang bersifat nasional maupun internasional atau global. hal ini terjadi karena rendahnya tingkat penetrasi penggunaan internet.

Masih terdapat ketidakmaksimalan dalam penerapan infrastruktur teknologi informasi seperti kebel serat optik yang tidak merata diimplementasikan pada setiap daerah, masih rendahnya jaringan komunikasi yang memiliki kapasitas transfer data atau bandwidth.

6. Belum tersedianya peraturan perundang-undangan yang mengatur serta melindungi transaksi yang dilakukan dengan jaringan elektronik sebagai medianya.

#### 2.6.6 Usability Pada E-Government

Usability merupakan faktor yang penting dalam e-government, berdasarkan bukti penelitian yang dikumpulkan oleh Huang dan Benyoucef (2014), e-government dibangun untuk memberikan pelayanan pada masyarakat dengan tujuan untuk dapat memudahkan penggunaannya, Jika website gagal dalam memenuhi usability yang baik selain dapat membuat pengguna menjadi enggan menggunakan website dan layanan online lainnya maka juga akan menghalangi evolusi e-government itu sendiri. Karena usability dapat meningkatkan kinerja pengguna sekaligus juga kepuasan pengguna dalam menggunakan e-government.

Berdasarkan penelusuran yang dilakukan oleh Verdegem dan Varley pada tahun 2009 pada (Huang dan Benyoucef, 2014) pada jumlah ukuran sampel yang besar yaitu sebanyak 5590 responden yang menjadi partisipan dalam penelitiannya menunjukkan bahwa pengguna ingin menggunakan serta mengadopsi layanan pada e-government yang memiliki usability yang baik saat layanan tersebut diakses. Penelitian yang dilakukan oleh Anthopoulos, Siozos dan Tsoukals pada tahun 2007 pada Huang dan Benyoucef (2014) menemukan bahwa jika pengguna mengalami kegagalan dalam mengakses ataupun secara tepat menggunakan layanan tersebut



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

karena usability yang tidak baik, dapat meningkatkan ketidakpuasan oleh pengguna dapat meningkat. Ketidakpuasan tersebut dapat membuat pengguna menjauhi enggan kembali menggunakan website e-government tersebut. Jadi dapat disimpulkan berdasarkan penelitian tersebut usability pada website e-gvoernment dapat memberikan dampak bagi penggunaannya seperti kesan yang didapatkan, kinerja saat menggunakan websiet sekaligus kepuasan yang didapatkan saat menggunakan layanan pada website e-government.

### 2.6.7 Kesuksesan Usability Pada E-Government

Dengan meningkatnya jumlah masyarakat yang menggunakan itnernet untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan masalah, Perancang website e-government perlu membuat usability sebagai prioritas utama dalam melakukan perancangan pada desain website (Buie dan Murray, 2012). Selain itu juga perlu memperhatikan faktor yang penting dalam kesuksesan website, antara lain:

Website harus berguna

Website yang usable adalah website yang dapat berguna dengan baik, tampilan visual merupakan bagian penting juga namun hal pertama yang perlu dipastikan adalah website haruslah berguna. Untuk dapat berguna dengan baik, desain website harus dirancang dengan memahami dengna baik tugas yang perlu dijalankan penggunaannya pada website tersebut dan motivasi pengguna perlu dipahami dengan baik dan mendukung mental model penggunaannya secara terstruktur, bukan persepsi perancang atau organisasi.

2. Website harus dapat diakses

Website milik pemerintah harus dapat diakses oleh orang dengan kekurangan fisik, tidak hanya orang yang tidak dapat melihat ataupun mendengar. Namun seluruh masyarakat dapat mengakses website tersebut menggunakan peramban yang berbeda-beda dan sistem operasi.

Website harus menarik

Agar website dapat berkesan dengan baik dihadapan pengguna website tersebut, website harus memiliki desain yang menarik sehingga pengguna mendapatkan kesan yang baik saat menggunakan website, namun seluruh bagian website perlu untuk diperhatikan agar kesan yang positif tersebut tidak berubah menjadi kesan yang negatif saat pengguna menemukan bagian website yang terabaikan.

Website harus berorientasi pada masyarakat

E-Government hadir dengan tujuan untuk melayani masyarakat. Untuk dapat memberikan pelayanan dengan baik, perlu untuk membangun kehadiran





## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

pada platform jaringan digital seperti Twitter, Facebook, dan Youtube. Agar kehadiran website tersebut dapat diketahui penggunaannya serta penyebaran informasi melalui platform digital tersebut dapat ditemukan dengan mudah oleh masyarakat.

Website harus dapat diakses melalui mobile

Berdasarkan suatu analisa yang telah dilakukan sebelumnya oleh Ingram, 2010 dalam Buie dan Murray (2012) bahwa akan lebih banyak orang yang akan mengakses website melalui perangkat mobile dibandingkan komputer. Hal ini berarti pemerintah perlu memutuskan layanan yang memerlukan akses mobile.

## 2. Penelitian Survei

Menurut Priyono (2008) penelitian survey adalah jenis penelitian dimana instrumen penelitiannya menggunakan kuesioner. Kuesioner adalah lembaran yang memuat pertanyaan yang memiliki struktur baku. Survey dilaksanakan tanpa adanya tindakan manipulatif kondisi oleh peneliti. Penelitian menggunakan survey selain dapat mengumpulkan sampel pada rentang waktu yang cenderung singkat namun mendapatkan jumlah yang banyak namun juga dapat kapan serta dimana saja dilaksanakan pada platform digital berkat perkembangan teknologi. Berdasarkan penelitian ilmiah yang dilakukan oleh (Kirakowski dan Cierlik, 1998) Data kuisisioner dapat reliabel dan valid untuk melakukan penilaian kepuasan pengguna terhadap website atau aplikasi berbasis komputer.

## 2.8 Teknik Sampling

Pengambilan sampel perlu memperhatikan pola atau teknik yang telah ditentukan sebelumnya untuk melakukan penentuan besarnya atau jumlah sampel yang akan diambil serta digunakan juga untuk mewakili jumlah keseluruhan populasi atau dapat disimpulkan bahwa sampel yang diambil dari suatu populasi secara umum sudah dapat memberikan kesimpulan terhadap keseluruhan populasi. Untuk penarikan sampel dapat dilakukan dengan menggunakan dua metode yang ada, yaitu:

### 2.8.1 Probability Sampling

Merupakan teknik pengambilan sampel dimana setiap seluruh elemen dalam suatu populasi memiliki kesempatan yang untuk berpeluang menjadi sampel. Sampel diambil secara tidak memperhatikan kondisi tertentu atau acak dan pemilihan sampel tidak dipilih secara subjektif, menyebabkan semua unsur yang ada didalam populasi dapat dijadikan sampel karena mempunyai peluang dan kesempatan yang



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sama. Berikut merupakan beberapa teknik penarikan sampel Probability Sampling menurut Priyono (2008) yang dapat digunakan yaitu:

#### *Simple Random Sampling*

Merupakan teknik penarikan sampel secara sederhana sehingga tiap elemen didalam populasi mempunyai peluang yang sama tanpa memperhatikan strata apapun, Jika populasi suatu penelitian memiliki jumlah yang tidak terlalu banyak dan bersifat homogen maka teknik merupakan teknik yang tepat.

#### *Systematic Random Sampling*

Jika penelitian yang akan dilaksanakan pada populasi yang memiliki jumlah yang sangat banyak dan bersifat homogen serta banyaknya jumlah sampel yang akan diambil maka teknik ini merupakan teknik yang tepat untuk digunakan.

#### *Stratified Random Sampling*

Jika penelitian akan dilaksanakan dengan menggunakan populasi yang telah ditentukan berdasarkan sifat populasi tersebut dan sampel akan diambil secara acak pada kelompok didalam populasi tersebut, maka dapat menggunakan teknik ini.

#### 4. *Cluster Random Sampling*

Teknik ini digunakan pada penelitian apabila terdapat beberapa kelompok dalam suatu populasi yang telah ditentukan sebelumnya jumlahnya lalu *representative* atau perwakilan setiap kelompok tersebut diambil sebagai sampel. Teknik ini digunakan apabila kerangka sampel tidak tersedia namun tersedianya data yang lengkap tentang kelompok dalam populasi tersebut.

#### 2.2.2 *Non-Probability Sampling*

Penarikan menggunakan teknik ini dilakukan dengan cara sampel diambil secara acak didalam suatu populasi yang membuat setiap elemen mempunyai peluang yang serupa untuk menjadi sampel. Teknik penarikan sampel ini dilakukan dengan subjektif dimana mempertimbangkan kepercayaan, pengetahuan serta pengalaman individu untuk menjadi sampel yang dapat mewakili populasi. Teknik ini membuat penentuan sampel terhadap tidak dapat dilakukan dengan pasti, Karena peluang yang dimiliki setiap elemen tidak sama untuk menjadi sampel untuk dapat mewakili populasi. Priyono (2008) memaparkan beberapa teknik penarikan sampel Non-Probability Sampling, yaitu:

#### *Accidental Sampling*

Merupakan teknik penarikan sampel dari populasi berdasarkan ketersediaan



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

elemen serta kemudahan dalam memperolehnya dengan kata lain sampel diambil dengan rentang waktu, kondisi serta lokasi yang tepat. Pengambilan teknik ini didasarkan pada kemudahan (Convenience)

*Quota Sampling*

Penarikan sampel ini diawali dengan penentuan jumlah sampel yang akan diambil akan ditentukan sebelumnya dan memiliki kriteria atau statifikasi tertentu dari populasi yang sesuai. Sampel akan mulai diambil apabila kuota yang diinginkan telah terpenuhi. Penarikan sampel menggunakan teknik ini serupa dengan teknik stratifikasi yang membedakannya yaitu sampel diambil tidak secara acak namun menggunakan pendekatan kemudahan (accidental).

*Snowball Sampling*

Penarikan sampel menggunakan teknik ini dilakukan jika informasi mengenai anggota populasi tidak diketahui namun mengetahui satu elemen pada populasi tersebut, berdasarkan elemen inilah elemen lainnya dapat diperoleh. Teknik ini mengambil sampel secara berantai dengan permulaan jumlah yang sedikit lalu akan menjadi banyak seiring berjalannya waktu. Teknik ini umumnya digunakan oleh peneliti yang akan melakukan penarikan sampel yang bersifat rahasia atau sensitif.

4. *Purposive Sampling*

Penarikan sampel dengan teknik ini mempertimbangkan kondisi atau syarat tertentu dalam menentukan jumlah sampel yang akan diambil. Pada penelitian ini dilakukan terhadap pengguna yang telah menggunakan *website* yaitu Siswa SMAN kelas X kota Pekanbaru sebagai populasi penelitian dan pada penelitian ini pengambilan sampel dilakukan di 3 sekolah menengah atas di kota Pekanbaru berdasarkan pertimbangan keterbatasan waktu, usaha dan biaya peneliti. Metode *slovin* digunakan untuk menentukan jumlah responden dengan batas toleransi kesalahan 0,1 atau 10% dengan rumus persamaan sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2} \quad (2.3)$$

Keterangan:

n= merupakan sampel

N= merupakan populasi

e= merupakan taraf kesalahan (10%) dari jumlah seluruh populasi





1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*Purposive sampling* adalah teknik yang tidak membutuhkan teori yang mendasari atau jumlah tertentu dari responden, Secara sederhana peneliti menentukan apa yang ingin diketahui dan pergi menemukan orang yang dapat serta bersedia untuk memberikan informasi berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang dimilikinya (Etikan, Musa, dan Alkassim, 2016). Sejumlah penelitian menunjukkan semakin pengetahuan dan pengalaman, penting untuk memperhatikan ketersediaan dan kesediaan responden untuk berpartisipasi. (Etikan dkk., 2016). Sebelum angket disebarakan keseluruh responden, pengujian validitas dan reliabilitas terlebih dahulu dilakukan dengan mengambil 30% sampel dari keseluruhan jumlah sampel (Hermawansyah, 2020), pada penelitian ini yaitu berjumlah 30 sampel. Karena menurut Sekaran dan Bougie (2016) jumlah sampel minimum dengan jumlah sampel sebanyak 30 responden sampai dengan maksimal 500 responden adalah tepat untuk sebagian besar penelitian. Sebelum angket disebarakan keseluruh responden, pengujian validitas dan reliabilitas dilakukan dengan mengambil 30% dari keseluruhan jumlah sampel.

Penelitian pada *website* PPDB dengan menggunakan siswa/i SMA kelas X yang merupakan siswa baru yang ketika mendaftar menggunakan *website* PPDB sebagai responden telah dilakukan pada penelitian sebelumnya seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Farlina dan Hudin (2017), Utami, Ishaq, dan Maulidiyah (2018), dan Afriyanto dan Sihombing (2019).

## 2.9 Teknik Pengukuran

Menurut (Priyono, 2008) salah satu teknik pengukuran kuesioner dapat dilakukan dengan Skala likert. Skala Likert merupakan indeks penilaian kuesioner yang berisi dengan pernyataan sistematis dengan tujuan agar dapat memperlihatkan sikap seorang kepada pernyataan tersebut. Skala ini memberikan asumsi bahwa setiap kategori jawaban responden mempunyai tingkat intensitas yang serupa. Penggunaan skala likert dijelaskan dalam publikasi laporan yang dilakukan oleh Rensis Likert. Skala likert memiliki 5 pilihan skala yang dapat dilihat pada Tabel 2.3 Pilihan skala tersebut menggambarkan tingkat persetujuan responden terhadap suatu pernyataan yang diajukan. Pengguna skala ini telah umum pada kuesioner dan riset berupa survey banyak menggunakan skala ini.

**Tabel 2.3. Bobot Nilai Skala Likert**

Nilai	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju (STS)
2	Tidak Setuju (TS)
3	Netral (N)
4	Setuju (S)
5	Sangat Setuju (SS)



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Namun skala likert dengan 5 skala memiliki kelemahan dengan adanya skala ditengah. Menurut Hartanto (2017) terdapat dua alasan kategori jawab ditegah dihindarkan, yaitu:

*Undeciden* / Tidak dapat menentukan

Kategori menjadi *Undeciden* atau memiliki makna ganda, hal ini dapat terjadi karena responden tidak dapat memutuskan jawaban yang akan diberikan (berdasarkan konsep aslinya), dapat juga diartikan netral atau bahkan responden masih berada dalam keraguan. Jawaban ditengah ini memberikan penafsiran ganda (*Multi Interpretable*) dalam penelitian karena dengan adanya jawaban ditengah yang menimbulkan penafsiran yang berbeda-beda secara subjektif.

*Central Tendency Effect*

Jika jawaban tengah disediakan pada kuesioner maka jawaban yang dihasilkan dari responden akan cenderung kearah tengah (*Central tendency effect*) membuat kecenderungan yang membingungkan dari responden, apakah ke arah tidak setuju atau setuju. Jika jawaban ditengah disediakan maka akan membuat peneliti kehilangan banyak data penelitiannya sehingga informasi yang dapat disimpulkan dari responden menjadi kecil dan menghasilkan informasi yang tidak representatif.

## 2.10 Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian perlu diuji keakuratan dan kesesuaiannya dalam mendapatkan data serta kesesuaiannya dengan teori yang telah dipaparkan sebelumnya. Sugiyono (2010) memaparkan pengujian yang dapat dilakukan terhadap instrumen penelitian yaitu:

### 2.10.1 Uji Validitas

Sugiyono (2010) berpendapat bahwa validitas dapat dipahami sebagai suatu karakteristik yang dapat menentukan apakah alat tes atau kuesioner dapat memberikan hasil pengukuran sesuai dengan ekspektasi peneliti mengenai peneliti untuk diukur. Kesimpulan yang didapatkan dari definisi tersebut adalah validitas adalah pengujian terhadap instrumen penelitian kuesioner untuk menguji apakah data yang didapatkan oleh instrumen tersebut benar merupakan data yang diinginkan oleh peneliti.

Pengujian validitas secara teknis menilai suatu instrumen penelitian berupa pernyataan dengan cara jawaban yang diberikan responden pada pernyataan tersebut dibandingkan dengan jawaban pada pernyataan lainnya, kedekatan antar jawaban tersebutlah tingkat validitas dapat ditentukan. Pengukuran menggunakan koe-



fisien korelasi digunakan untuk menilai kedekatan jawaban responden, Pengukuran ini menilai korelasi setiap butir pertanyaan dengan total butir pertanyaan lainnya (Sugiyono, 2010). Rumus untuk mengkalkulasikan corrected-item total correlation dapat dilihat pada persamaan Persamaan 2.4.

$$r_{i(x-i)} = \frac{n \sum (x-i) - (\sum i) - (\sum (x-i))}{\sqrt{[n \sum i^2 - (\sum i)^2][n \sum (x-i)^2 - (\sum (x-i))^2]}} \quad (2.4)$$

Keterangan:

i = skor item

(x-i) = skor total item dikurangi skor item

n = banyaknya subjek

Menurut Sujarweni (2015) Penentuan tingkat validitas suatu instrumen penelitian dapat dilakukan dengan melihat perbedaan pada nilai R Hitung yang dihasilkan dengan R Tabel dengan cara membandingkannya. Besarnya nilai R Tabel ditentukan dengan rumus  $df = N - 2$  dimana N merupakan besarnya sampel, df merupakan tingkat signifikan (0,05) dan 2 merupakan ketentuannya. Apabila nilai yang dihasilkan R Hitung lebih besar dibandingkan nilai R Tabel, suatu instrumen dinyatakan lolos uji validitas karena instrumen tersebut *valid* dan suatu instrumen dinyatakan tidak *valid* jika nilai R Hitung lebih kecil dari nilai R Tabel.

### 2.10.2 Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2010), reliabilitas merupakan derajat konsistensi data dalam interval retang waktu tertentu. Berdasarkan definisi tersebut dapat diambil kesimpulan reliabilitas merupakan suatu karakteristik yang berkaitan dengan konsistenan, keakuratan dan ketelitian. Reliabel atau tidaknya suatu instrumen penelitian dapat diketahui jika instrumen tersebut memberikan hasil yang relatif stabil setelah digunakan berulang kali (Sugiyono, 2010). Uji reliabilitas menggunakan metode Alpha Cronbach's yang memiliki nilai yang biasa digunakan. Rumus untuk menentukan reliabilitas satu instrumen penelitian dapat dilihat pada persamaan Persamaan 2.5.

$$\alpha = \left( \frac{k}{k-1} \right) \cdot \left( \frac{\sum S_b^2}{S_T^2} \right) \quad (2.5)$$

Keterangan:

$\alpha$  = Reliabilitas instrumen

k = Banyaknya butir pertanyaan





$\sum S_b^2$  = jumlah varians butir  
 $S^2$  = Jumlah varians total

Jika nilai  $\alpha$  lebih besar dari 0,60 maka instrumen tersebut memiliki reliabilitas tinggi. (Ghozali, 2006). Jika suatu instrumen mendapatkan tingkat reliabilitas tinggi maka instrumen tersebut handal dan dapat dipercaya dan sebaliknya jika suatu instrumen memperoleh tingkat reliabilitas yang rendah maka instrumen tersebut dianggap kurang terpercaya dan kurang baik. Tingkatan reliabilitas dapat dilihat pada tabel Tabel 2.4.

**Tabel 2.4.** Tingkat Nilai Reliabilitas Instrumen

Koefisien Alpha Cronbachs	Tingkat Relibilitas
0,800-1,000	Sangat Tinggi
0,600-0,799	Tinggi
0,400-0,599	Cukup
0,200-0,399	Rendah
Kurang dari 0,200	Sangat Rendah

## 2.11 Penelitian Terdahulu

Pada tabel Tabel 2.5 berikut merupakan beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengenai evaluasi *usability* suatu *website* menggunakan metode WEBUSE. Berikut

**Tabel 2.5.** Penelitian Terdahulu

No	Penelitian Terdahulu
Nama dan Tahun Penelitian	Jurnal Internasional oleh Martono, Nurhayati, dan Widiyanto (2020)
Judul Penelitian	<i>Usability Analysis with WEBUSE model in Information System Design in Monitroing Child Growth and Development</i>
Judul Penelitian	Penelitian ini mengevaluasi <i>usability</i> dengan mengambil sampel dari responden sebanyak 30 orang yang menggunakan sistem tersebut untuk mengukur perkembangan dan melihat hasil pertumbuhan anak, Dari hasil penelitan menunjukan bahwa sistem tersebut memiliki tingkat <i>usability</i> yang baik dengan poin 0.69 dan tidak ditemukannya permasalahan <i>usability</i>
Nama dan Tahun Penelitian	Jurnal internasional oleh Purwaningsih, Prastawa, dan Puspitasari Anggita (2018)
Judul Penelitian	<i>Usability measurement of telecommunication testing website PT.Telkom Indonesia</i>

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Table 2.5 Penelitian terdahulu (Tabel lanjutan...)

3	Judul Penelitian	Penelitian ini mengevaluasi <i>usability</i> dari <i>website</i> milik PT.Telkom Indonesia berdasarkan evaluasi yang dilakukan menggunakan metode WEBUSE secara keseluruhan <i>website</i> tersebut mendapatkan poin 0.58 yang masuk kedalam tingkat <i>usability</i> menengah/ <i>moderate</i> yang berarti sebagian pengguna <i>website</i> tersebut merasa <i>usability</i> yang ada pada <i>website</i> masih belum cukup baik dengan skor terendah didapat pada kategori <i>User Interface Design</i>
	Nama dan Tahun Penelitian	Jurnal Internasional oleh H. B. Santoso dkk. (2018)
	Judul Penelitian	<i>Webuse Usability Testing for Farmer and Farmer Group Data Collection System</i>
4	Judul Penelitian	Penelitian ini dilakukan pada <i>website</i> petani dan kelompok petani untuk mengetahui tingkat <i>usability website</i> serta bagian yang perlu ditingkatkan berdasarkan 3 jenis perspektif pengguna yaitu bagi Administrator terdapat 3 pertanyaan yang mendapatkan nilai <i>moderate</i> dan 2 pertanyaan mendapatkan nilai <i>poor</i> , bagi kelompok petani dan petani terdapat 3 pertanyaan dengan nilai <i>moderate</i> dan 1 <i>poor</i> . Secara keseluruhan <i>website</i> mendapatkan rata-rata tingkat <i>usability good</i> dengan rata-rata permasalahan <i>usability</i> ada pada konsistensi bahasa yang digunakan, warna <i>website</i> , tombol, link, menu, dan keakuratan menu.
	Nama dan Tahun Penelitian	Jurnal Internasional oleh Riyanto, Sholihah, dan Cahyadi (2019)
	Judul Penelitian	<i>Comparative Analysis of Disaster Information Website based on web usability evaluation and quality context of disaster informaiton</i>
5	Judul Penelitian	Penelitian ini mengevaluasi <i>usability</i> pada 5 <i>website</i> informasi bencana yang berbeda yaitu BIG, BMKG, BPNB, NOAA, dan USGS serta melakukan perbandingan yang menunjukan hasil bahwa keempat <i>website</i> informasi bencana tersebut memiliki tingkat usabilitas yang baik "good" dengan nilai tertinggi dipegang oleh <i>website</i> USGS dengan nilai <i>usability</i> 0.703 tanpa adanya kategori yang masuk dalam tingkatan <i>moderate</i> sedangkan empat <i>website</i> lainnya memiliki kategori yang berada pada tingkat <i>usability moderate</i> yaitu kategori <i>performance and effectiveness</i> sehingga perlu dilakukannya peningkatan pada kategori tersebut. <i>website</i>
	Nama dan Tahun Penelitian	Jurnal oleh Aynayya dkk. (2017)
	Judul Penelitian	Evaluasi <i>usability</i> dan rekomendasi perbaikan tampilan <i>website</i> seleksi mahasiswa (SELMA) Universitas Brawijaya

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Table 2.5** Penelitian terdahulu (Tabel lanjutan...)

Judul Penelitian	Penelitian yang dilakukan pada <i>website</i> seleksi masuk mahasiswa universitas brawijaya ini menggunakan metode WEBUSE untuk mengevaluasi <i>usability</i> menunjukkan hasil terdapat 11 pertanyaan yang masuk kedalam tingkat <i>usability</i> "moderate" sehingga perlu diperbaiki antara lain 3 pada kategori <i>Content, Organisation and Readability</i> , 5 pada kategori <i>Navigation and Links</i> , 2 pada <i>User Interface Design</i> , dan 1 pada <i>Performance and Effectiveness</i>
Nama dan Tahun Penelitian	Jurnal International oleh Kurniasih dkk. (2017)
Judul Penelitian	<i>Redesign of a Laboratory Website Using WEBUSE</i>
Judul Penelitian	Penelitian yang dilakukan terhadap <i>webiste</i> laboratorium pada Universitas Islam Indonesia menunjukkan hasil <i>usability moderate</i> untuk keempat kategori <i>usability</i> pada metode WEBUSE dengan rata-rata keseluruhan mendapatkan poin 0.56 pada tingkat <i>usability moderate</i> . Terdapat 14 masalah <i>usability</i> yang ditemukan seperti menu tidak tersusun, ketidakjelasan informasi, tampilan <i>website</i> yang kurang menarik, icon terlalu kecil, ukuran tulisan terlalu kecil, dan masing banyak terdapat menu yang tidak tersedia.

## 2.12 Contoh Rekomendasi Perbaikan

Saran perbaikan diberikan dalam bentuk tabel yang menyelaraskan hasil evaluasi pada metode WEBUSE dan masalah *usability* yang didapatkan dengan perbaikan yang disarankan, pada Tabel 2.6 berikut merupakan contoh rekomendasi perbaikan oleh H. B. Santoso dkk. (2018).

**Tabel 2.6.** Contoh Tabel Rekomendasi (H. B. Santoso dkk., 2018)

Tingkat <i>usability</i> / Permasalahan	Rekomendasi	Halaman
COR: Content, Organisation, and Readability		
5: Saya merasa nyaman dan biasa saja dengan bahasa yang digunakan oleh website ini	Mengganti bahasa inggris dengan bahasa indonesia	1.Link selamat datang pada seluruh halaman website 2.Tombol Kirim 3.Tombol edit, hapus, pilihan, dan kembali 4>Nama singkatan
NL: Navigation and Link		
1: Mudah bagi saya untuk mengetahui posisi saat ini pada website	Memberikan tanda pada halaman yang aktif	Seluruh halaman website
PE: Performance and Effectiveness		



**Table 2.6** Contoh Tabel Rekomendasi (Tabel Lanjutan...)

<p>4. Website ini memberikan respon sesuai dengan perkiraan saya</p>	<p>Memindahkan detail informasi petani pada menu daftar kelompok petani ke halaman beranda dan menghapus menu daftar kelompok petani</p>	<p>1.Halaman daftar kelompok petani 2.Halaman Beranda</p>
--	--	---

## 2.3.1 Dinas Pendidikan Provinsi Riau

Pelayanan pendidikan berbeda dari layanan lainnya karena tingginya fokus sosial yang diberikan, Pertama menyediakan layanan pendidikan dengan kualitas yang tinggi merupakan prioritas nasional suatu negara, karena jika layanan pendidikan disediakan dengan kualitas yang rendah seluruh masyarakat akan merasakan dampaknya, kedua penyediaan layanan pendidikan merupakan dasar dari pembentukan Human Capital tingkat pendidikan menentukan kualitas dari Human Capital (SDM) dan ekonomi secara keseluruhan (Reikhanova, 2017).

Dikutip dalam Amelia (2012) Dinas pendidikan adalah suatu perangkat tingkat daerah yang telah diberikan tugas, wewenang, tugas, dan tanggung jawab untuk melaksanakan kebijakan desentralisasi daerah, otonomi daerah dan kebijakan dalam pembantuan tugas di bidang pendidikan Provinsi Riau.

Dinas Pendidikan Provinsi Riau di resmikan pada tahun 2001 dengan berdasarkan kepada peraturan Daerah Provinsi Riau Nomor 16 Tahun 2001 tentang pembentukan, penyusunan tata kerja dan organisasi Dinas Pendidikan. Peraturan dijalankan dalam rangka pelaksanaan UU No.22 Tahun 1999 serta Peraturan Pemerintah di Provinsi Riau No.25 Tahun 2000 di pandang diperlukan pembentukan dan penetapan organisasi dan tata kerja Dinas pendidikan yang diberikan kuasa atau wewenang, tugas serta tanggung jawab dalam penyelenggaraan desentralisasi tugas, otonomi daerah, dekonsentrasi tugas serta pembantuan pelaksanaan tugas dalam bidang pendidikan pada Provinsi Riau secara berhasil dan berdaya.

Sebelum dikeluarkannya Undang-Undang Nomor 22 tahun 1999 tentang Pemerintahan Daerah yang berkaitan dengan otonomi daerah Dinas Pendidikan Provinsi Riau dahulunya adalah kantor Wilayah Departemen Pendidikan Provinsi Riau yang masih merupakan cabang Departemen Pendidikan Nasional di Kota Jakarta.

### 2.3.1.1 Visi dan Misi Organisasi

Dinas Pendidikan Provinsi Riau memiliki Visi yaitu "Terwujudnya layanan mutu pendidikan provinsi Riau yang berdaya saing" dan Misi:

- 1. Meningkatkan ketersediaan dan keterjangkauan layanan pendidikan
- 2. Meningkatkan mutu layanan pendidikan

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

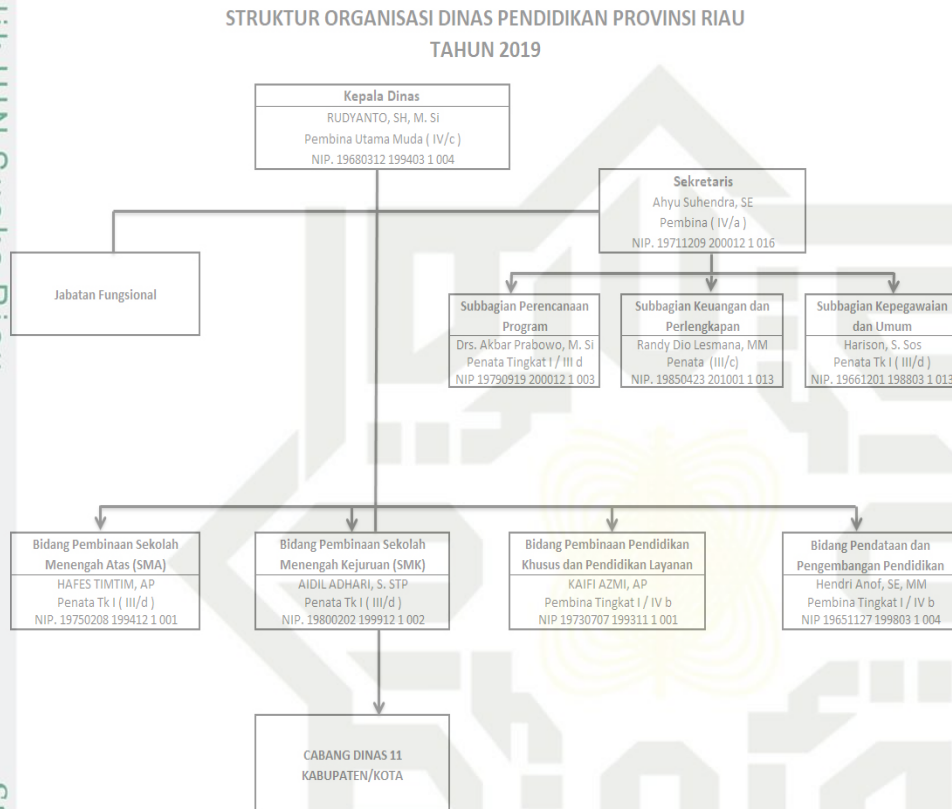
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Meningkatkan Kesesuaian layanan pendidikan dengan lapangan pekerjaan
- Meningkatkan tata kelola manajemen layanan pendidikan
- Melestarikan dan memperkuat kebudayaan

## 2.3.2 Struktur Organisasi

Berikut merupakan Gambar 2.2 struktur organisasi pada Dinas Pendidikan Provinsi Riau.



**Gambar 2.2.** Struktur Organisasi Dinas Pendidikan Provinsi Riau

## 2.3.3 Website Penerimaan Peserta Didik Baru

*Website* diterapkan sebagai upaya untuk mendapatkan kemudahan dengan mendorong pemanfaatan kemajuan ilmu dan teknologi sesuai dengan surat No. K/Dis / 2017/ 956 yang dikeluarkan oleh kepala Disdik Provinsi Riau. Dengan diterapkannya *webiste* PPDB maka pendaftar tidak harus datang kesekolah untuk melakukan pendaftaran karena dengan menggunakan *website* PPDB pendaftar dapat melakukan pendaftaran sekaligus melihat hasil seleksi serta informasi terkait penerimaan peserta didik baru. *Website* ini digunakan untuk mendaftar di 300 S-MAN yang ada di Provinsi Riau. *Website* PPDB SMA ini dapat digunakan oleh peserta didik untuk mendaftar ke SMAN yang ingin dituju. Pendaftar dapat masuk ke SMAN yang dituju dengan 4 jenis jalur seleksi yaitu:



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### 1. © Hak Cipta milik UIN Suska Riau

#### State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

##### 1. Jalur Zonasi

Peserta didik yang masuk menggunakan jalur zonasi, diseleksi berdasarkan jarak rumah dengan sekolah.

##### Jalur Prestasi

Jalur ini ditujukan kepada peserta didik yang masuk menggunakan prestasi yang diraih selama sekolah, diseleksi berdasarkan nilai rapor yang diperoleh selama masa belajar di Sekolah Menengah Pertama (SMP).

##### Jalur Afirmasi

Jalur ini ditujukan kepada peserta didik yang masuk berdasarkan kondisi keluarga, diharuskan untuk memiliki surat keterangan miskin yang dikeluarkan oleh aparat berwenang daerah tempat domisili.

##### Perpindahan Tugas Orang Tua

Jalur ini ditujukan kepada peserta yang masuk karena adanya perpindahan tugas yang dialami oleh orang tua, merupakan jalur masuk yang ditujukan apabila orang tua peserta didik baru mendapatkan perpindahan tugas dan peserta didik mengikuti orang tuanya tersebut

Berikut merupakan tampilan dari *website* PPDB SMAN Provinsi Riau yang digunakan oleh peserta didik baru untuk melakukan pendaftaran SMAN di Provinsi Riau.

##### 1. Halaman Landing page

Halaman *Landing page* pada Gambar 2.3 merupakan halaman awal *website* yang akan terbuka pertama kali saat pengguna mengakses *website*. Pengguna dapat mengklik yang tersedia pada bagian depan *Website* tersebut untuk dapat masuk kehalaman beranda.

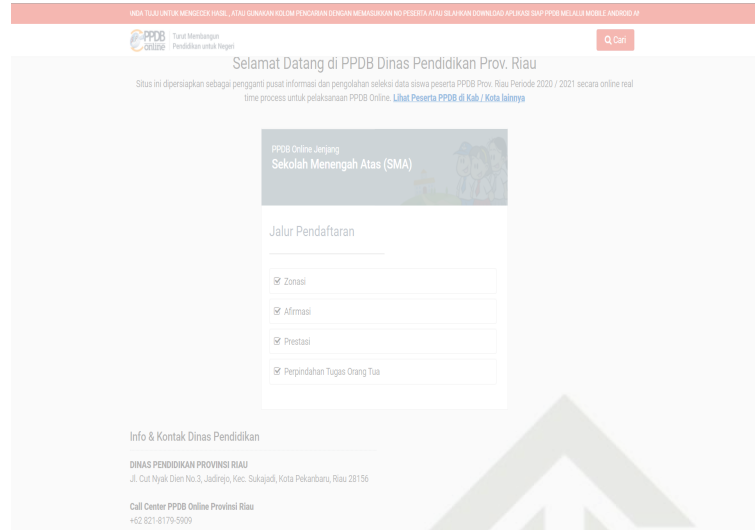
UIN SUSKA RIAU





### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

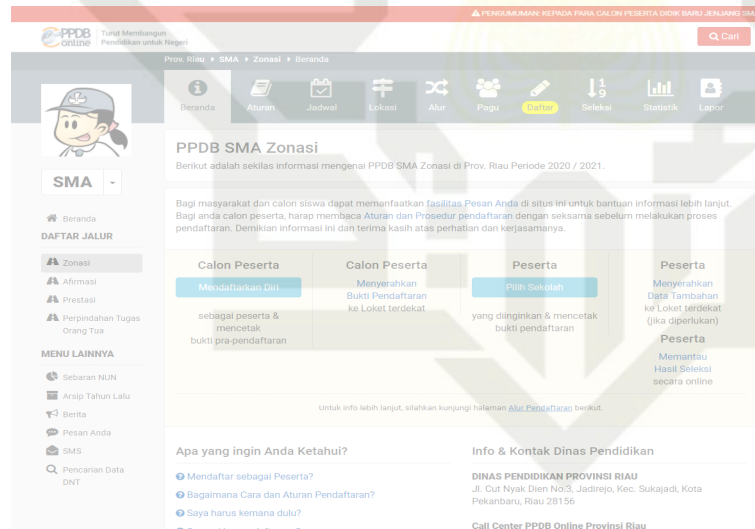
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 2.3. Halaman *Landing Page*

Halaman Beranda

Gambar 2.4 merupakan halaman website yang terbuka setelah pengguna melewati halaman *Landing page*. Pada halaman beranda pengguna dapat memilih menu yang tersedia sesuai dengan kepentingannya atau melihat informasi yang ingin diketahui seputar pendaftaran.



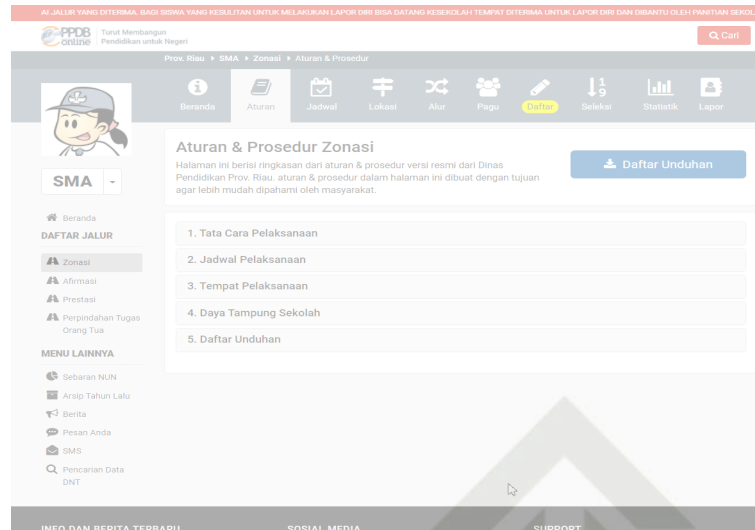
Gambar 2.4. Halaman Beranda

Halaman aturan dan prosedur pendaftaran

Merupakan halaman website yang berisikan informasi mengenai aturan pendaftaran dan prosedur pendaftaran. Pada halaman Gambar 2.5 ini pengguna dapat mengetahui sekaligus mendownload aturan dan prosedur pendaftaran.

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

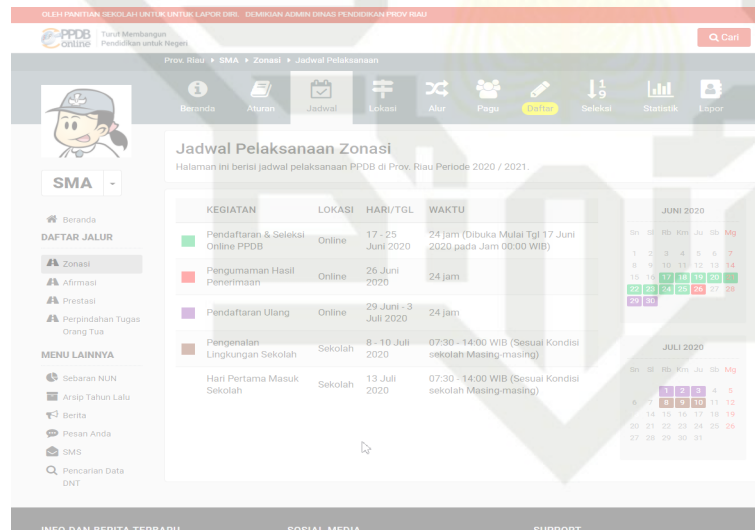
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 2.5. Halaman Aturan & Prosedur

Halaman Jadwal pendaftaran

Merupakan halaman pada website yang berisikan jadwal pendaftaran peserta didik baru yang memiliki bentuk tabel. Halaman jadwal pendaftaran pada Gambar 2.6 ini pengguna dapat melihat rangkaian kegiatan pendaftaran serta urutan pelaksanaannya.



Gambar 2.6. Halaman Jadwal Pendaftaran

Halaman lokasi pendaftaran

Merupakan halaman pada website yang berisikan lokasi atau alamat sekolah. Halaman ini dimuat dalam Gambar 2.7 membuat pengguna dapat mengetahui informasi mengenai alamat sekolah yang akan dituju.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

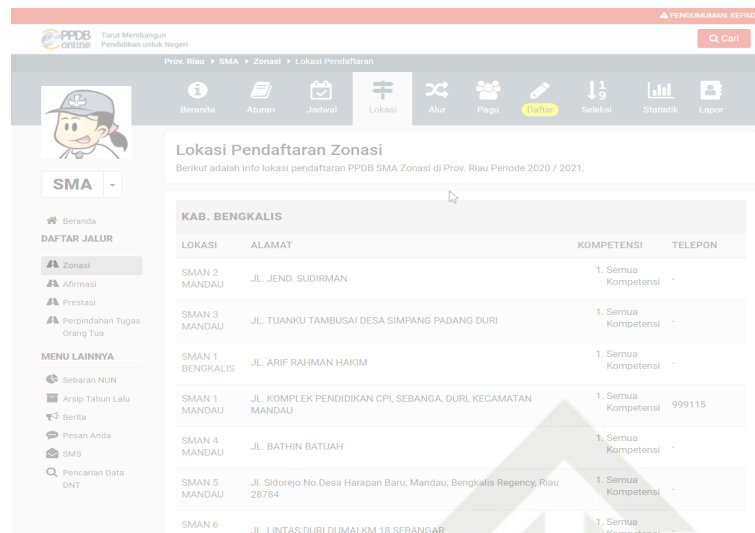
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

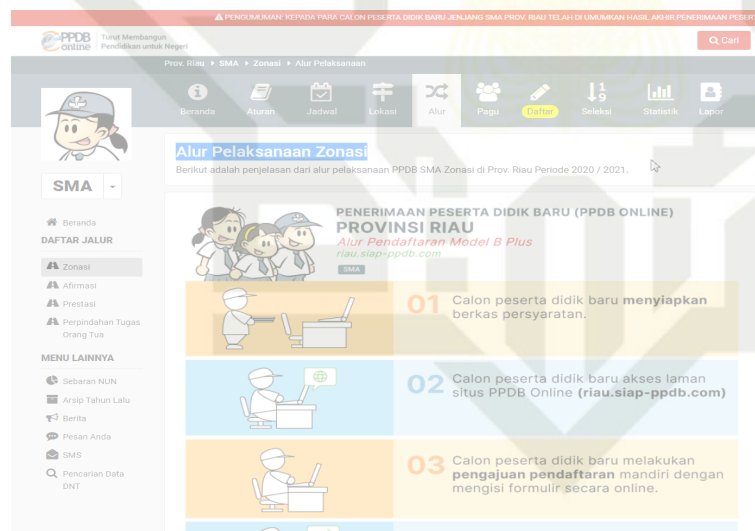
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Gambar 2.7. Halaman Lokasi Pendaftaran

Halaman alur pendaftaran

Merupakan halaman pada website yang berisikan gambar alur pendaftaran atau tahapan-tahapan yang dilalui oleh pendaftar. Pada halaman yang dimuat dalam Gambar 2.8 ini pengguna dapat melihat langkah-langkah yang harus dilalui untuk melakukan pendaftaran.



Gambar 2.8. Halaman Alur Pendaftaran

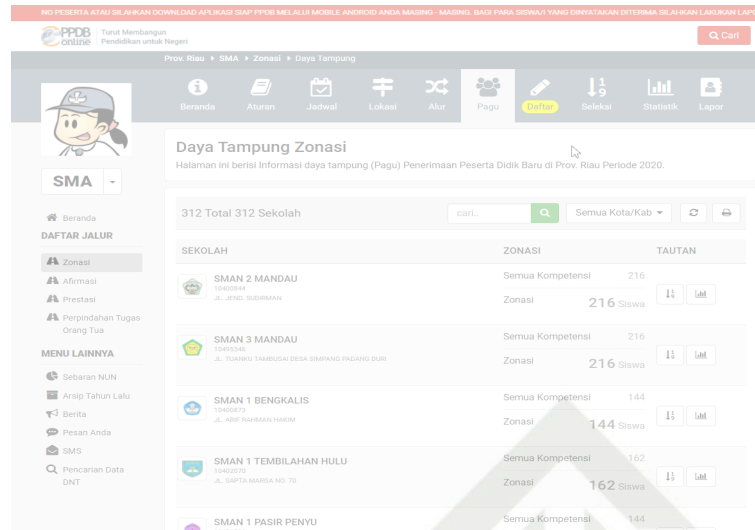
Halaman Pagu

Merupakan halaman pada website yang berisikan informasi mengenai daya tampung dimiliki masing-masing sekolah. Pada halaman yang dimuat pada Gambar 2.9 ini pengguna dapat mengetahui jumlah siswa maksimum yang dapat diakomodir oleh sekolah.



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

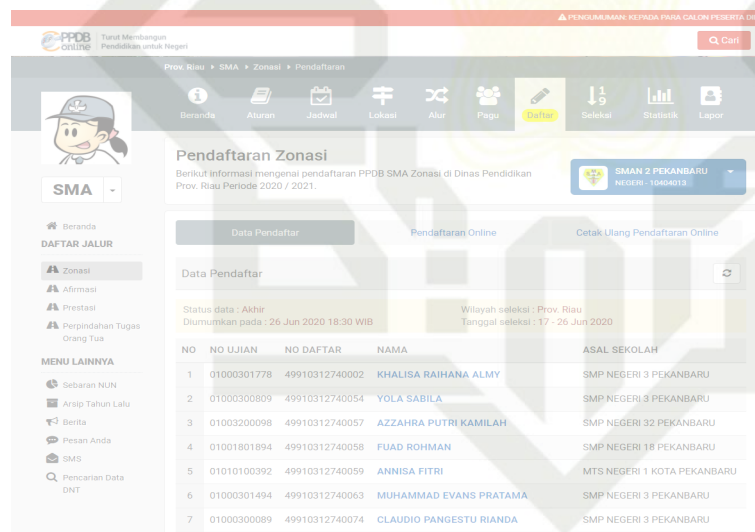
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 2.9. Halaman Pagu

Halaman daftar

Merupakan halaman pada website yang digunakan pendaftar sebagai tempat melakukan pendaftaran. Pada halaman yang dimuat dalam Gambar 2.10 ini pengguna dapat melakukan pendaftaran ke sekolah yang ingin dituju.



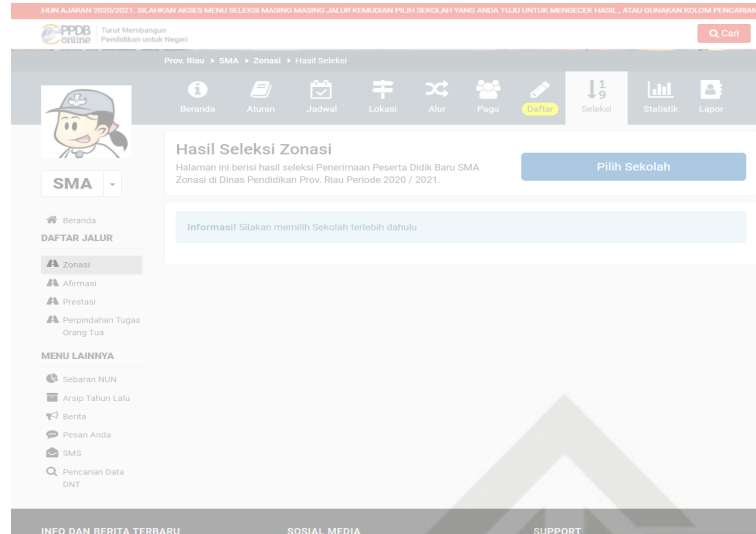
Gambar 2.10. Halaman Daftar

Halaman seleksi

Merupakan halaman pada website yang digunakan pendaftar untuk melihat daftar hasil seleksi sekolah. Pada halaman yang dimuat dalam Gambar 2.11 ini pengguna dapat mengetahui daftar siswa yang lolos seleksi pada sekolah yang ditujunya.

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

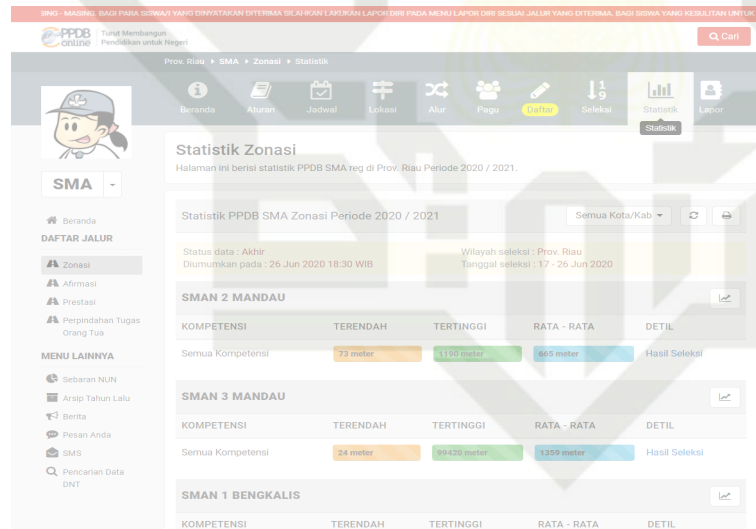
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 2.11. Halaman Seleksi

Halaman statistik

Merupakan halaman pada website yang digunakan pendaftar untuk melihat data statistik rata-rata penerimaan setiap sekolah. Pada halaman yang dimuat dalam Gambar 2.12 ini pengguna dapat melihat nilai rata-rata pendaftar yang diterima masuk kesekolah.



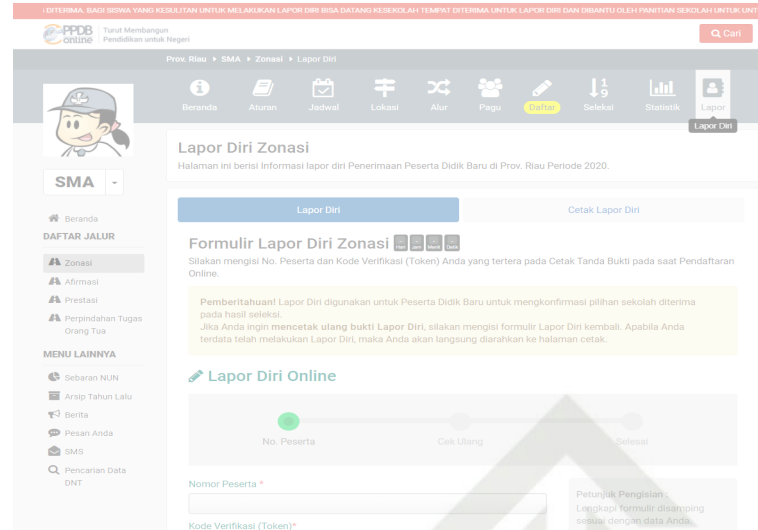
Gambar 2.12. Halaman Statistik

Halaman lapor diri

Merupakan halaman pada website yang digunakan pendaftar untuk melakukan konfirmasi pendaftaran setelah lulus seleksi di sekolah yang dituju. Pada halaman yang dimuat dalam Gambar 2.13 ini pengguna dapat melakukan konfirmasi pada sekolah sekaligus mencetak bukti pendaftaran.

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 2.13. Halaman Lapor Diri

## 2.5 U.S. Department of Health and Human Service (HHS) Website Design and Usability Guideliness

HHS telah berkomitmen untuk dapat menghasilkan panduan desain *website* berdasarkan penelitian yang inovatif dengan tujuan agar masyarakat umum dapat dengan mudah dan responsif dalam menggunakan *website*. Panduan ini memberikan arahan untuk dapat mengatasi berbagai permasalahan yang timbul pada segi desain dan komunikasi web. Panduan ini membantu pengambilan untuk pertama kali secara tepat sehingga dapat mengurangi kemungkinan timbulnya masalah baru.

Panduan ini disusun untuk dapat menciptakan desain *website* yang baik sesuai dengan kebutuhan penggunaannya. Seperti pada bab pertama buku panduan ini membahas bagaimana proses desain seharusnya dilakukan seperti menyediakan konten yang bermanfaat bagi penggunaannya, menyusun kebutuhan penggunaannya, dan memahami ekspektasi pengguna akan *website* yang digunakannya. Selain itu juga panduan ini juga memberikan petunjuk akan desain dan *usability* *website* yang tidak maksimal pada *website* serta cara menanggulangnya yang terbagi menjadi 16 bagian pada buku ini yaitu pengoptimalan pengalaman pengguna dalam menggunakan *website*, Aksesibilitas *website*, Perangkat lunak dan perangkat keras, Halaman awal atau homepage, layout halaman atau susunan halaman, Navigasi pada *website*, Scrolling dan paging pada *website*, Kepala halaman dan judul halaman serta label. Link atau tautan, tampilan teks pada *website*, list atau daftar yang ada pada *website*, Widgets, Konten berbasis grafis, gambar ataupun multimedia, susunan kalimat pada konten *website*, susunan konten, dan pencarian konten pada *website*.



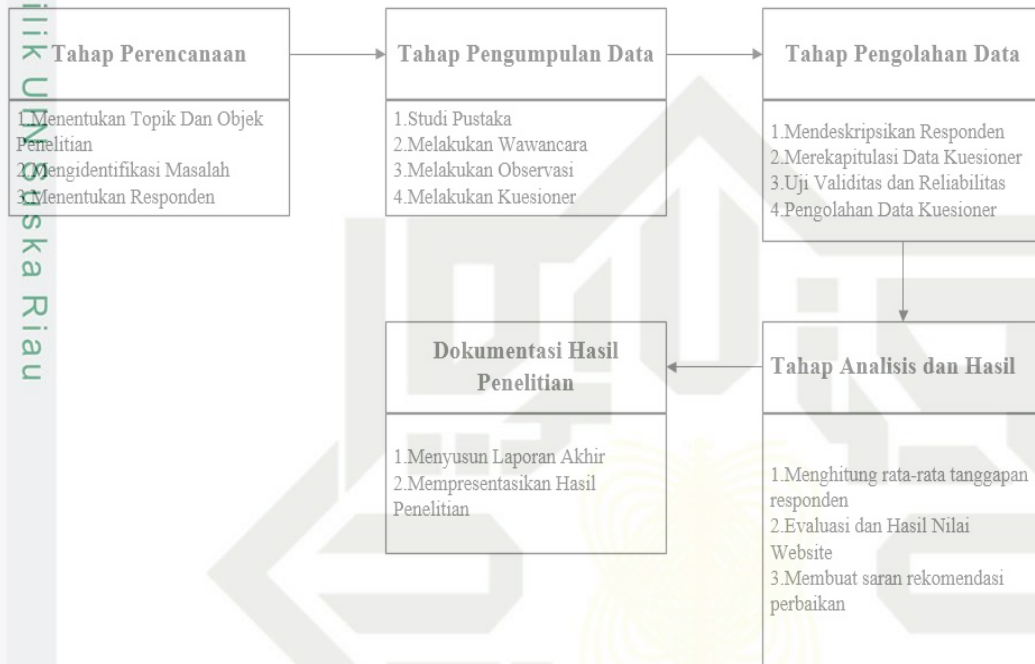


1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB 3

### METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini memberikan penjelasan tahapan penelitian dari dimulainya penelitian sampai dengan tahapan akhir penelitian, pada Gambar 3.1 berikut merupakan metodologi pada penelitian ini:



Gambar 3.1. Metodologi Penelitian

#### 3.1 Tahap Perencanaan

Perencanaan adalah tahapan awal sebelum penelitian dijalankan oleh peneliti. Tahapan ini terdiri dari tahapan antara lain menentukan topik dan objek penelitian, mengidentifikasi masalah, menentukan data yang dibutuhkan, dan menentukan responden.

##### 3.1.1 Menentukan Topik dan Objek Penelitian

Tahap menentukan topik dan objek penelitian pada penelitian ini dilakukan dengan cara melakukan studi pendahuluan dengan mengumpulkan buku, jurnal baik online ataupun offline yang memiliki relevansi dengan judul yang diangkat serta wawancara awal dilakukan sebagai data pendukung pada tugas akhir ini dilaksanakan. Berdasarkan tahapan yang telah dilakukan, maka penelitian tugas akhir ini diangkat dengan judul Evaluasi usability website penerimaan peserta didik baru di SMAN Provinsi Riau. Setelah topik penelitian ditentukan tahapan selanjutnya adalah menentukan objek untuk penelitian ini dari hasil studi pustaka, wawancara,



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

serta observasi yaitu Dinas Pendidikan Provinsi Riau yang berlokasi di Jalan Cut Nyak Dien No.3, Jadirejo, Kecamatan Sukajadi, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau.

### 3.1.2 Mengidentifikasi Masalah

Tahap mengidentifikasi masalah pada penelitian ini dilakukan dengan cara wawancara, observasi, serta studi pustaka untuk mengumpulkan data yang bertujuan untuk dapat mengidentifikasi masalah yang terjadi pada rumusan masalah yaitu Bagaimana mendapatkan dan meningkatkan *usability website*.

Pada tahapan Identifikasi Masalah ini juga merupakan tahapan untuk menentukan permasalahan yang ada pada *website* PPDB SMA Provinsi Riau yang akan menjadi fokus dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil identifikasi permasalahan yang didapatkan dari observasi serta wawancara kepada pengguna dan juga sebelumnya telah dipaparkan di latar belakang. Masalah ini juga telah diketahui oleh narasumber seperti yang telah dilampirkan pada Lampiran C Berikut merupakan masalah yang teridentifikasi pada *website PPDB* dipaparkan dalam Tabel 3.1:

**Tabel 3.1.** Identifikasi Masalah

Kode Masalah	Masalah	Kategori <i>usability</i>
M1	Nama menu ganda	Content, Organisation and Readability
M2	Nama menu berbeda dengan judul halaman	
M3	Tombol kembali tidak berfungsi	Navigation and Links
M4	Terdapat link yang mati	
M5	Tata menu kurang dapat dipahami oleh sebagian pengguna	User Interface Design
M6	Terdapat Halaman yang tidak dipaging dan dilengkapi fitur pengurutan	Performance and Effectiveness
M7	Website PPDB terkadang lama untuk dibuka	
M8	Tidak ada perbedaan antara link yang telah dikunjungi dengan yang belum	

### 3.1.3 Menentukan Data yang Dibutuhkan

Tahap ini merupakan tahapan yang dilakukan sebelum pengumpulan data untuk penelitian dilakukan, Tahap ini menentukan data apa aja yang dibutuhkan untuk penelitian tugas akhir ini, Dua jenis pengumpulan data pada penelitian ini, yaitu:

Data Primer

Data primer merupakan data diperoleh langsung oleh peneliti dari Dinas Pendidikan (Disdik) Provinsi Riau serta Pengguna *website* PPDB SMAN Provinsi Riau. Data yang didapat dari Disdik Provinsi Riau berupa Doku-



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

3.4

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

men pelaksanaan PPDB, Dokumen rekapitulasi penerimaan Siswa SMAN Provinsi Riau Tahun Ajaran 2020/2021, serta data yang diperoleh dari hasil wawancara terhadap staff Disdik pada bagian *Website* PPDB. Sedangkan data yang diperoleh dari pengguna *website* PPDB berupa data hasil penyebaran kuesioner serta wawancara terhadap pengguna *website*.

Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh peneliti dari buku, jurnal internasional maupun nasional, artikel yang berhubungan dengan topik penelitian yang dikaji yang didapatkan secara *online* maupun *offline*.

### Menentukan Responden

Tahap menentukan responden adalah tahapan untuk menentukan jumlah dan kriteria sampel yang akan digunakan pada penelitian. Anggota sampel pada tahun ini adalah siswa/i kelas X (sepuluh) tahun ajaran 2020/2021. Dengan jumlah responden sebanyak total 98 responden. Jumlah sampel ditentukan dengan perhitungan menggunakan metode *Slovin*.

$$n = \frac{4846}{1 + 4846 * (0,1)^2} = \frac{4846}{49.46} = 98 \text{ responden}$$

Dari perhitungan tersebut 98 responden akan dijadikan sampel. Pengambilan sampel menggunakan teknik *Non-Probability Sampling* yaitu *purposive sampling*, dengan mempertimbangkan keterbatasan waktu, biaya dan usaha yang dimiliki oleh peneliti serta ketersediaan dan kesediaan responden berpartisipasi dalam penelitian. Maka pengambilan sampel dibatasi pada 3 sekolah menengah atas negeri yang berada di kota Pekanbaru dengan masing-masing jumlah responden untuk setiap sekolah yaitu:

SMAN 2 Pekanbaru= 33 Responden

SMAN 7 Pekanbaru= 33 Responden

SMAN 4 Pekanbaru= 32 Responden

### Tahap Pengumpulan Data

Tahap ini merupakan tahapan yang dilaksanakan setelah penentuan data primer dan data sekunder dilakukan, Tahapan pengumpulan data pada penelitian ini berupa studi pustaka, Wawancara, observasi, dan menyebarkan kuesioner.

### Studi Pustaka

Tahapan ini merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mencari dan mengumpulkan referensi yang relevan berkaitan dengan masalah yang dihadapi be-





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

serta solusinya, referensi yang digunakan dapat berbentuk skripsi, buku, artikel, prosiding, yang dapat diperoleh secara online maupun offline.

### 3.2.2 Melakukan Observasi

Observasi merupakan kegiatan untuk memperoleh data langsung pada objek penelitian yaitu pada *website* PPDB SMA Provinsi Riau. Kegiatan observasi dilakukan pada bulan Agustus 2020.

### 3.2.3 Melakukan Wawancara

Objek penelitian dapat dapat diketahui lebih detail dengan cara melakukan wawancara. Wawancara dilakukan dengan berjumpa langsung dengan narasumber dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang telah disusun sebelumnya. Wawancara dilakukan terhadap siswa/i kelas X SMAN Kota Pekanbaru serta wawancara dilakukan kepada staff PPDB Dinas Pendidikan Provinsi Riau yang bernama Ibu Farany May Violitika dapat dilihat pada Lampiran B, MM selaku Kepala PPDB Dinas Pendidikan Provinsi Riau. Pada Lampiran A terdapat daftar pertanyaan serta jawaban pertanyaan.

### 3.2.4 Menyebarkan Kuesioner

Merupakan tahapan untuk memperoleh data dari pengguna *website* PPDB. Kuesioner berisi 24 pertanyaan *usability website* pada metode WEBUSE. Skala jawaban yang digunakan untuk mengukur setiap instrumen pertanyaan menggunakan skala *likert* dengan menghilangkan skala ke tiga yaitu ragu-ragu atau netral menjadi hanya 4 skala. Kuesioner penelitian ini ditujukan kepada siswa kelas X SMAN 2, 4, dan 7 Provinsi Riau T.A 2020/2021. Kuesioner penelitian disebarkan kepada pengguna mulai tanggal 8 Desember 2020 hingga tanggal 31 Desember 2020 menggunakan *Google Form*. Pada Lampiran D daftar pertanyaan kuesioner dapat dilihat juga.

### 3. Tahap Pengolahan Data

Tahap pengolahan data dilaksanakan ketika data telah terkumpul. Tahapan ini terdiri dari deskripsi umum reponden. melakukan pengujian validitas dan reliabilitas, setelah data kuesione lengkap, tahapan selanjutnya adalah mengolah data kuesioner berdasarkan metode WEBUSE.

### 3.1 Mendeskripsikan Responden

Deskripsi responden merupakan tahapan pendeskripsian responden yang berpartisipasi dalam mengisi kuesioner penelitian. Pendeskripsian dilakukan dengan melihat jenis kelamin, asal SMP, dan Jalur masuk SMA.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik UIN Suska Riau  
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### 3.3.2 Merekapitulasi Data Kuesioner

Data kuesioner yang didapatkan melalui kuesioner yang disebar, direkapitulasi menggunakan software Microsoft Excel.

### 3.3.3 Uji Validitas dan Reliabilitas

Pengujian terhadap pertanyaan yang terdapat pada kuesioner berdasarkan jawaban responden diuji terlebih dahulu validitas beserta reliabilitasnya. Pengujian ini dilakukan menggunakan *software* IBM SPSS *Statistic* 25. Terdapat syarat yang perlu dipenuhi sebelum data kuesioner dapat diolah seperti yang telah dipaparkan sebelumnya pada Bab II Sub Bab 2.10 dan item pertanyaan dinyatakan reliabel apabila nilai *alpha* *Cornbach* yang didapatkan lebih dari 0,600. Setelah syarat uji validitas dan reliabilitas tersebut telah terpenuhi barulah data kuesioner dapat diolah.

### 3.3.4 Pengolahan Data Kuesioner

Data kuesioner yang telah direkapitulasi dan dihitung validitas dan reliabilitasnya selanjutnya ditransformasikan poinnya kedalam nilai merit pada metode WEBUSE, perhitungan nilai merit juga dapat dilihat pada Sub Bab 2.1. Untuk jawaban Sangat tidak setuju akan mendapatkan nilai 0, tidak setuju dengan nilai 0,25, biasa dengan nilai 0,5, setuju dengan nilai 0,75, dan Sangat setuju dengan nilai 1,0. Nilai Memiliki rentang nilai antara 0 - 1.

## 3.4 Tahap Analisis dan Hasil

Tahapan ini dilakukan tahap analisis terhadap data yang telah diolah untuk mendapatkan hasil nilai usability Website PPDB berdasarkan jawaban yang diberikan siswa/siswi SMAN 2, 4, dan 7 Provinsi Riau. Pada tahapan ini juga peneliti melakukan perhitungan rata-rata tanggapan responden terhadap pertanyaan kuesioner yang telah disebar sebelumnya serta pada tahapan ini juga saran rekomendasi perbaikan diberikan bagi pihak Dinas Pendidikan Provinsi Riau agar meningkatkan usability website.

### 3.4.1 Menghitung Rata-Rata Tanggapan Responden

Tahapan ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pertanyaan responden yang menjawab sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. sehingga dapat diketahui rata-rata jawaban responden untuk setiap pertanyaan yang ada.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### 3.4.2 Evaluasi dan Hasil Nilai WEBUSE

Evaluasi nilai WEBUSE yang dilakukan pertama yaitu untuk mencari rata-rata nilai WEBUSE menggunakan rumus yang telah dipaparkan sebelumnya pada Sub bab 2.1. Nilai rata-rata didapatkan berdasarkan jawaban kuesioner yang diberikan responden untuk mendapatkan nilai usability setiap kategori. Setelah nilai didapatkan maka akan dapat ditentukan bagian yang perlu ditingkatkan atau telah berada dalam kondisi yang baik.

### 3.4.3 Membuat Rekomendasi Perbaikan

Tahapan ini berisikan kegiatan untuk membuat saran rekomendasi perbaikan berdasarkan daftar jawaban kuesioner usability serta masalah usability yang teridentifikasi. Rekomendasi perbaikan disusun memperhatikan panduan HHS Usability Guideliness. Rekomendasi perbaikan ditujukan bagi Pihak Dinas Pendidikan Provinsi Riau agar dapat meningkatkan usability website PPDB SMAN Provinsi Riau.

## 3.5 Dokumentasi Hasil Penelitian

Pada tahapan ini terdapat 2 kegiatan yang dilaksanakan yaitu:

### 3.5.1 Menyusun Laporan Akhir

Pada bagian ini merupakan tahapan penyusunan laporan berdasarkan data yang telah disusun diolah serta analisa untuk selanjutnya dibuat dalam bentuk laporan akhir penelitian yang akan dipresentasikan dihadapan dosen penguji.

### 3.5.2 Mempresentasikan Hasil Penelitian

Pada bagian ini hasil penelitian yang telah berbentuk laporan akhir kemudian di presentasikan kepada dosen penguji untuk dinilai.





## BAB 5 PENUTUP

### Kesimpulan

Berdasarkan Evaluasi yang telah dilakukan dengan menggunakan metode WEBUSE pada *website* PPDB yang juga sebagai tempat studi kasus pada penelitian ini, maka dihasilkannya kesimpulan sebagai berikut:

Berdasarkan evaluasi *Website* PPDB dari segi *usability* metode WEBUSE mendapatkan jumlah poin *usability* sebesar 0,69. Nilai tersebut menunjukkan bahwa *Website* PPDB termasuk kedalam kategori *usability* yang baik, terlepas dari permasalahan *usability* yang ditemukan, *Website* PPDB telah dapat diterima pengguna karena dapat dimanfaatkan oleh pengguna sebagai salah satu fasilitas yang mempermudah proses siswa melakukan pendaftaran SMAN. Bagian *website* pada kategori *usability Content, Organistaion, and Readability* merupakan bagian dengan nilai *usability* paling tinggi yang artinya pada *website* PPDB memiliki isi berupa konten, elemen, ataupun informasi yang telah tersusun serta disajikan dengan baik sehingga memudahkan pengguna dalam memahami *website*.

2. Rekomendasi perbaikan yang disarankan berdasarkan permasalahan *usability* yang diidentifikasi berdasarkan hasil evaluasi yaitu COR4, NL3, UID6, PE1 dan PE2. sebanyak 8 rekomendasi yaitu tentang merubah nama menu, menyesuaikan nama menu dengan judul halaman, mengaktifkan tombol kembali dan link, menyederhanakan tampilan, melakukan paging halaman, memastikan gambar tidak menghambat halaman untuk tampil serta memberikan warna yang berbeda untuk link yang telah dikunjungi.

### Saran

Saran yang dapat diberikan yaitu bagi penelitian selanjutnya dapat menggunakan metode penelitian yang berbeda seperti *Technology Acceptance Model* untuk mengukur penerimaan peserta terhadap diterapkannya *website* PPDB tersebut.

UIN SUSKA RIAU

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amson, M. A., dan Morin, T. L. (2003). *E-government 2003*. Rowman & Littlefield.
- Ariyanto, A., dan Sihombing, E. G. (2019). Analisis pengaruh kualitas web ppdb online terhadap kepuasan pengguna pada sman 2 tambun utara. *INTI Nusa Mandiri*, 13(2), 59–66.
- Arif, N., Zainal, R. I., dan Afriyudi, A. (2019). Evaluasi website pemerintah kota prabumulih melalui pendekatan website usability evaluation (webuse). *JURNAL ILMIAH BETRIK: Besemah Teknologi Informasi dan Komputer*, 10(01), 1–6.
- Ajeeli, A., dan Al-Bastaki, Y. A. L. (2011). *Handbook of research on e-services in the public sector: E-government strategies and advancements*. Information Science Reference.
- Arnelia, F. (2012). *Analisis etos kerja pegawai negeri sipil pada bagian umum dan kepegawaian dinas pendidikan provinsi riau* (Unpublished doctoral dissertation). Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Aynayya, Q., Saputra, M. C., dan Pramono, D. (2017). Evaluasi usability dan rekomendasi perbaikan tampilan website seleksi mahasiswa (selma) universitas brawijaya. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer e-ISSN*, 2548, 964X.
- Bevan, N. (2001). International standards for hci and usability. *International journal of human-computer studies*, 55(4), 533–552.
- Bias, R. G. (1994). The pluralistic usability walkthrough: coordinated empathies. Dalam *Usability inspection methods* (hal. 63–76).
- Bue, E., dan Murray, D. (2012). *Usability in government systems: User experience design for citizens and public servants*. Elsevier.
- Caryadi, A. (2003). E-government: Suatu tinjauan konsep dan permasalahan. *The Winners*, 4(1), 1–12.
- Chew, T. K., dan Salim, S. S. (2003). Webuse: Website usability evaluation tool. *Malaysian Journal of Computer Science*, 16(1), 47–57.
- Chou, J.-R., dan Hsiao, S.-W. (2007). A usability study on human–computer interface for middle-aged learners. *Computers in Human Behavior*, 23(4), 2040–2063.
- Downey, L., dan Rosales, S. (2012). A brief history of user experience in government systems. *Usability in government systems: User experience design for*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*citizens and public servants, 111.*

- Etikan, I., Musa, S. A., dan Alkassim, R. S. (2016). Comparison of convenience sampling and purposive sampling. *American journal of theoretical and applied statistics*, 5(1), 1–4.
- Fadina, Y., dan Hudin, J. M. (2017). Kajian kepuasan pengguna informasi penerimaan peserta didik baru (ppdb) online. *IJCIT (Indonesian Journal on Computer and Information Technology)*, 2(2).
- Fernandez, A., Insfran, E., dan Abrahão, S. (2011). Usability evaluation methods for the web: A systematic mapping study. *Information and software Technology*, 53(8), 789–817.
- Fomer, E., dan Bosch, J. (2004). Architecting for usability: a survey. *Journal of systems and software*, 70(1-2), 61–78.
- Galitz, W. O. (2007). *The essential guide to user interface design: an introduction to gui design principles and techniques*. John Wiley & Sons.
- Ghozali, I. (2006). *Aplikasi analisis multivariate dengan program spss*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hartanto, E. (2017). Perbedaan skala likert lima skala dengan modifikasi skala likert empat skala. *Metodologi Penelitian*, 1-4.
- Hermawansyah. (2020). *Analisis penerimaan sistem informasi administrasi surat menyurat menggunakan metode technology acceptance model* (Unpublished doctoral dissertation). Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Hidayat, R. (2010). Cara praktis membangun website gratis: Pengertian website. Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kompas, Gramedia.
- Hezinger, A. (2013). Human-computer interaction and knowledge discovery (hci-kdd): What is the benefit of bringing those two fields to work together? Dalam *International conference on availability, reliability, and security* (hal. 319–328).
- Huang, Z., dan Benyoucef, M. (2014). Usability and credibility of e-government websites. *Government information quarterly*, 31(4), 584–595.
- Islam, A., dan Tsuji, K. (2011). Evaluation of usage of university websites in bangladesh. *DESIDOC Journal of Library & Information Technology*, 31(6).
- Kim, W., Kim, I., Baltimore, K., Imtiaz, A. S., Bhattacharya, B. S., dan Lin, L. (2020). Simple contents and good readability: Improving health literacy for lep populations. *International Journal of Medical Informatics*, 141, 104230.
- Krakowski, J., dan Cierlik, B. (1998). Measuring the usability of web sites. Dalam *Proceedings of the human factors and ergonomics society annual meeting* (Vol. 42, hal. 424–428).





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- Kurniasih, S., Hendradewa, A. P., Sari, A. D., dan Suryoputro, M. R. (2017). Re-design of a laboratory website using user centered design method and webuse. Dalam *Advances in ergonomics modeling, usability & special populations* (hal. 153–161). Springer.
- La Porte, T., Demchak, C., de Jong, C., dan Friis, C. (2000). Democracy and bureaucracy in the age of the web: Empirical findings and theoretical speculations. presentedo en la international politica science association. quebec, canada. *Quebec, Canada*.
- Leavitt, M. O., Shneiderman, B., dkk. (2006). Based web design & usability guidelines. *Background and Methodology*.
- Lee, Y., dan Kozar, K. A. (2012). Understanding of website usability: Specifying and measuring constructs and their relationships. *Decision support systems*, 52(2), 450–463.
- Leuw, F. L., dan Furubo, J.-E. (2008). Evaluation systems: What are they and why study them? *Evaluation*, 14(2), 157–169.
- Malik, P., Bhargava, R., dan Chaudhary, K. (2017). Assessing the effectiveness of accessibility and usability of government website at district level. *Int. J. Comput. Trends Technol.(IJCTT)*, 49(1), 58–70.
- Marlinda, P. (2019). Strategi penerapan e-government pada upt teknologi dan komunikasi pendidikan dinas pendidikan provinsi riau. *DECISION: Jurnal Administrasi Publik*, 1(01), 64–70.
- Martono, K. T., Nurhayati, O. D., dan Widiyanto, E. D. (2020). Usability analysis with webuse model in information system design in monitoring child growth and development. Dalam *Iop conference series: Materials science and engineering* (Vol. 803, hal. 012037).
- Mayer-Schönberger, V., dan Lazer, D. (2007). *Governance and information technology: From electronic government to information government*. Mit Press.
- Meir, A., dan Oppenheim, C. (2002). National information policy developments worldwide i: electronic government. *Journal of information science*, 28(3), 173–186.
- Nielsen, J. (1994). *Heuristic evaluation. usability inspection methods. j. nielsen and rl mack*. New York, John Wiley & Sons.
- Nikolov, A., Vassileva, S., Anguelova, S., Tzvetanova, S., dan Stoeva, S. (2003). Webuse: An approach for web usability evaluation. Dalam (hal. 511–519).
- Paradomichelaki, X., dan Mentzas, G. (2012). e-govqual: A multiple-item scale for assessing e-government service quality. *Government information quarterly*, 29(1), 98–109.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Priyono. (2008). *Metode penelitian kuantitatif*. Zifatama Publishing.
- Purwaningsih, R., Prastawa, H., dan Puspitasari Anggita, H. (2018). Usability measurement of telecommunications testing website pt. telkom indonesia using user centered design.
- Randsay, J., Barbesi, A., dan Preece, J. (1998). A psychological investigation of long retrieval times on the world wide web. *Interacting with computers*, 10(1), 77–86.
- Rakhanova, I. V. (2017). Perspectives of use of competence-based approach to management in educational services market. Dalam *Integration and clustering for sustainable economic growth* (hal. 65–71). Springer.
- Ridder, J. (2012). The importance of website usability testing.
- Rianto, I. A., Sholihah, R. A., dan Cahyadi, A. (2019). Comparative analysis of disaster information website based on web usability evaluation and quality content of disaster information. Dalam *E3s web of conferences* (Vol. 76, hal. 03009).
- Santoso, A. (2004). Interaksi manusia dan komputer, teori dan praktek. Yogyakarta: Andi offset. *Jurnal Pendidikan Indonesia Akses Online: <http://jurnal.iicet.org>*
- Sarwono, WS (2016). *Pengantar Psikologi Umum*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Soekanto, S.(2006). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Undang-Undang(20).
- Santoso, H. B., Delima, R., dkk. (2018). Webuse usability testing for farmer and farmer group data collection system. Dalam *2018 third international conference on informatics and computing (icic)* (hal. 1–6).
- Sehara, U., dan Bougie, R. (2016). *Research methods for business: A skill building approach*. John Wiley & Sons.
- Sugrarnan, D. A. (2007). *Interaksi manusia dan komputer*. Yogyakarta: Andi.
- Suipriyono. (2010). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan rnd*. Alfabeta.
- Suwarweni, V. W. (2015). Metodologi penelitian bisnis dan ekonomi.
- Su'angkat, S. H., dan Negara, I. (2006). Framework strategi implementasi e-government. *Prosiding Konferensi Nasional Teknologi Informasi & Komunikasi untuk Indonesia*, 3–4.
- Teobert, C. J., dan Mossberger, K. (2006). The effects of e-government on trust and confidence in government. *Public administration review*, 66(3), 354–369.
- Umi, L. A., Ishaq, A., dan Maulidiyah, N. (2018). Analisa pengaruh kualitas website ppdb terhadap kepuasan pengguna. *Sinkron: jurnal dan penelitian teknik informatika*, 3(1), 31–37.
- Welch, E. W., dan Feeney, M. K. (2014). Technology in government: How orga-



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

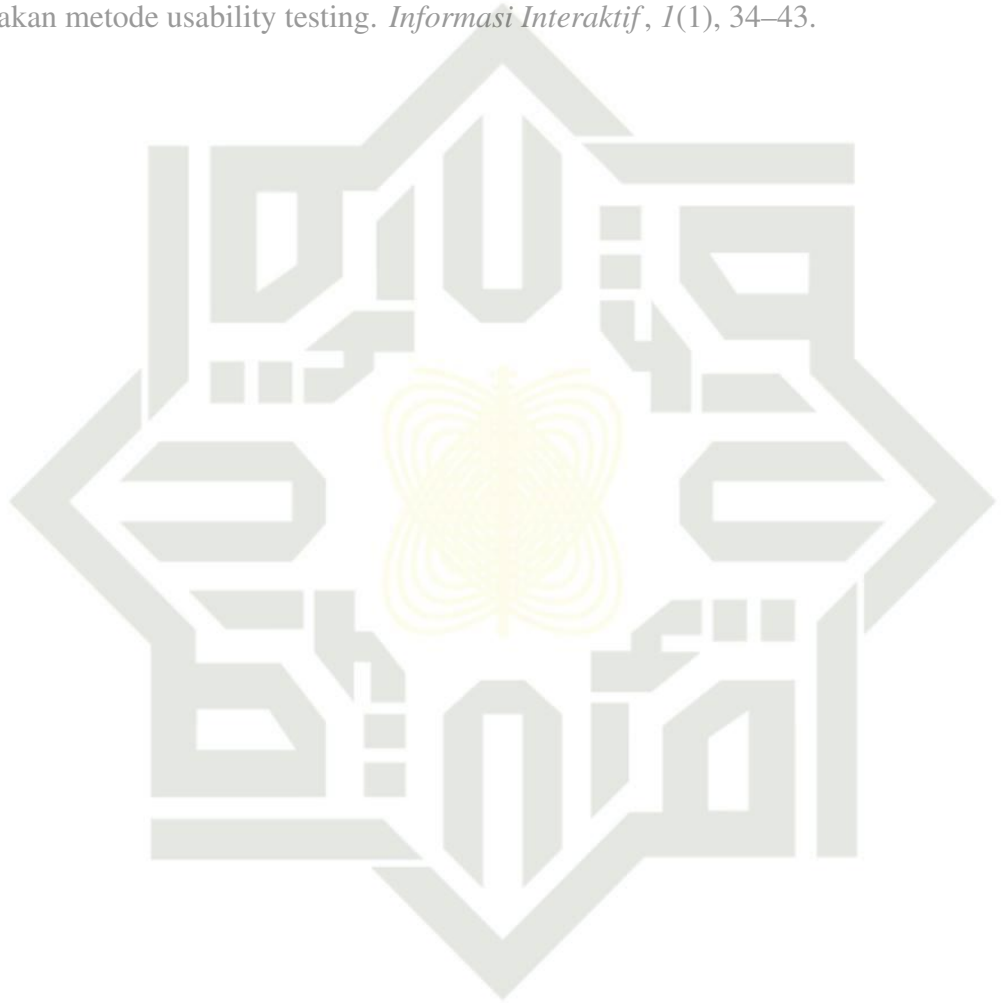
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

nizational culture mediates information and communication technology outcomes. *Government Information Quarterly*, 31(4), 506–512.

Warton, C., Rieman, J., Lewis, C., dan Polson, P. (1994). Usability inspection methods. *J. Nielsen & R. Mack (Eds.)*, 105–140.

Wing, W., dan Welch, E. (2004). Does e-government promote accountability? a comparative analysis of website openness and government accountability. *Governance*, 17(2), 275–297.

Yusnarlin, M. (2016). Evaluasi penggunaan website universitas janabadra dengan menggunakan metode usability testing. *Informasi Interaktif*, 1(1), 34–43.



UIN SUSKA RIAU





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LAMPIRAN A

### HASIL WAWANCARA

Tang Bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fanny May Violitika

Jabatan : Staff Dinas Pendidikan Provinsi Riau

Menerangkan bahwa:

Nama : Roefi Jasen Haryaningrat

NIM : 11753101079

Prodi : Sistem Informasi

Fakultas : Sains dan Teknologi

Semester: 7 (Tujuh)

Benar-benar telah melakukan wawancara dan pengambilan data mengenai Sistem Penerimaan Peserta Didik Baru Provinsi Riau



Gambar A.1. Hasil Wawancara dengan Staff Disdik

UIN SUSKA RIAU



Tanggal Wawancara : 11 Desember 2020

Narasumber : Fanny May Violitika

**Tabel A.1.** Hasil Wawancara Staff Dinas Pendidikan

Pertanyaan	Jawaban
Sejak kapan website PPDB diterapkan ?	Website PPDB telah diterapkan sejak tahun 2017
Siapakah pihak yang mengembangkan website PPDB SMA Provinsi Riau ?	Website PPDB SMA Provinsi Riau dikembangkan oleh pihak vendor IT diluar Dinas Pendidikan Provinsi Riau
Siapakah pihak yang mengelola website PPDB SMA Provinsi Riau ?	Website PPDB dikelola sendiri oleh Dinas Pendidikan Provinsi Riau
Apakah tujuan dibangunnya website PPDB ?	Tujuannya untuk memudahkan peserta didik melakukan pendaftaran SMA
Siapa saja yang dapat menggunakan website PPDB SMA Prov. Riau ?	Penggunaan website ditujukan kepada peserta didik yang akan melakukan pendaftaran SMA
Apakah website ini digunakan diseluruh SMAN Provinsi Riau ?	Iya, website ini digunakan diseluruh SMAN sebagai tempat mendaftar peserta didik baru
Apa saja fungsi yang terdapat pada website PPDB ?	Peserta didik dapat melakukan pendaftaran pada website, melihat informasi seputar pendaftaran seperti prosedur, tata cara, jadwal pendaftaran dan informasi sekolah serta hasil seleksi pendaftaran
Apakah peserta didik harus menggunakan website PPDB untuk melakukan pendaftaran ?	Iya setiap peserta didik yang akan mendaftar SMAN harus menggunakan website PPDB
Apakah peserta didik yang berasal dari Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) saja yang dapat melakukan pendaftar ?	Tidak, semua peserta didik baik yang berasal dari SMP negeri maupun swasta dapat melakukan pendaftaran SMA melalui website ini selama memiliki nomor induk siswa nasional (NISN)
Apakah Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) saja yang dapat menjadi tujuan pendaftar ?	Iya, hanya SMAN yang berada di Provinsi Riau saja yang dapat menjadi tujuan pendaftar
Berapakah jumlah SMAN yang dapat menjadi tujuan pendaftar ?	Ada 300 SMAN di Provinsi Riau yang dapat menjadi tujuan pendaftar
Berapakah jumlah peserta didik yang diterima di SMA Provinsi Riau yang melakukan pendaftaran menggunakan website ini ?	Total yang diterima ada 55800 peserta didik baru

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### © Hak cipta milik UIN Suska Riau

**Table A.1** Hasil wawancara staff Dinas Pendidikan (Tabel lanjutan...)

Apakah website PPDB pernah di-evaluasi usability atau kebergunaan sebelumnya ?	Belum pernah, website PPDB belum pernah di-evaluasi usability atau kebergunaan sebelumnya
--	---

**Tabel A.2.** Peserta Didik Baru SMAN Prov.Riau T.A 2020/2021

Kota/KAB.	Jumlah Sekolah	Jumlah Siswa/i
Pekanbaru	16	4846
Dumai	7	1836
Rokan Hilir	37	6084
Rokan Hulu	29	4680
Meranti	17	2088
Bengkalis	34	7260
Siak	32	5508
Kampar	42	8731
Indragiri Hilir	23	4320
Indragiri Hulu	22	3460
Kuansing	21	3531
Pelalawan	20	3456
<b>TOTAL</b>	<b>300</b>	<b>55800</b>

Nama : Muhammad Jamil Ikhsan Harahap

Asal Sekolah : SMAN 2 Pekanbaru

**Tabel A.3.** Wawancara Siswa 1

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah yang anda rasakan saat pertama kali menggunakan website PPDB SMAN Provinsi Riau ?	Yang saya rasakan adalah agak kurang mengerti dengan tampilan dan fitur-fiturnya, tapi lama kelamaan saya menjadi mengerti dengan website ini
2	Kegiatan apa saja yang anda lakukan pada website PPDB ?	Mendaftar diri ke SMA tujuan, melihat nama-nama yang lulus seleksi, membaca tata cara pendaftarannya dan lain-lain
3	Apakah website PPDB menyediakan informasi yang dibutuhkan secara lengkap ?	Bagi saya website ini sudah cukup lengkap dalam mencari informasi seputar PPDB
4	Apakah bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami ?	Iya, bahasanya mudah dipahami
5	Apakah tampilan atau desain website PPDB menarik ?	Bagi saya cukup menarik





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

**© Hak cipta milik UIN Suska Riau**

**State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau**

**Table A.3 continued from previous page**

6	Apakah tata letak menu website P-PDB mudah dipahami	Saya agak bingung dengan tata letak menu
7	Apakah terdapat iklan pada website PPDB ?	Tidak

Nama : Rizka Ainur Rahma

Asal Sekolah :SMAN 7 Pekanbaru

**Tabel A.4. Wawancara Siswa 2**

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah yang anda rasakan saat pertama kali menggunakan website P-PDB SMAN Provinsi Riau ?	Yang saya rasakan senang dan khawatir karena sulit untuk masuk ke website PPDB
2	Kegiatan apa saja yang anda lakukan pada website PPDB ?	Kegiatan yang saya lakukan yaitu mendaftar di sekolah yang saya tuju
3	Apakah website PPDB menyediakan informasi yang dibutuhkan secara lengkap ?	Iya, website PPDB menyediakan informasi secara sangat lengkap
4	Apakah bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami ?	Iya, bahasanya mudah untuk dipahami
5	Apakah tampilan atau desain website PPDB menarik ?	Lumayan menarik
6	Apakah tata letak menu website P-PDB mudah dipahami	Sedikit mudah dipahami
7	Apakah terdapat iklan pada website PPDB ?	Seingat saya pada waktu mendaftar tidak ada

Nama : Asyia Narayana

Asal Sekolah :SMAN 4 Pekanbaru

**Tabel A.5. Wawancara Siswa 3**

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah yang anda rasakan saat pertama kali menggunakan website P-PDB SMAN Provinsi Riau ?	Senang
2	Kegiatan apa saja yang anda lakukan pada website PPDB ?	Melihat Informasi-informasi seputar SMAN 4 Pekanbaru
3	Apakah website PPDB menyediakan informasi yang dibutuhkan secara lengkap ?	Iya



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Table A.5** Wawancara dengan siswa 2 (Tabel lanjutan...)

No	Pertanyaan	Jawaban
4	Apakah bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami ?	Sangat mudah dipahami
5	Apakah tampilan atau desain website PPDB menarik ?	Biasa saja
6	Apakah tata letak menu website PPDB mudah dipahami	Mudah dipahami
7	Apakah terdapat iklan pada website PPDB ?	Responnya terkadang lambat

Nama : Fauzan Izaz Abigail

Asal Sekolah : SMAN 2 Pekanbaru

**Tabel A.6.** Wawancara Siswa 4

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah yang anda rasakan saat pertama kali menggunakan website PPDB SMAN Provinsi Riau ?	Sangat mudah di operasikan dan loading yang telalu lama, tapi hanya kadang-kadang saja
2	Kegiatan apa saja yang anda lakukan pada website PPDB ?	Mendaftar, cek semua data, dan daftar ulang
3	Apakah website PPDB menyediakan informasi yang dibutuhkan secara lengkap ?	Cukup lengkap
4	Apakah bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami ?	Ya, mudah dipahami
5	Apakah tampilan atau desain website PPDB menarik ?	Cukup menarik
6	Apakah tata letak menu website PPDB mudah dipaham	Ya, mudah dipahami
7	Apakah terdapat iklan pada website PPDB ?	Saya rasa tidak ada

UIN SUSKA RIAU

## LAMPIRAN B

### DOKUMENTASI



**Gambar B.1.** Foto dengan Staff Dinas Pendidikan

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





## LAMPIRAN C

### HASIL REKOMENDASI PERBAIKAN WEBSITE



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
كلية العلوم و التكنولوجيا  
FACULTY OF SCIENCES AND TECHNOLOGY  
Jl. H.R. Soebrantas No.155 KM. 18 SimpangBaruPanamPekanbaru 28293 PO. Box.1004 Telp.0761-8359937  
Fax. 0761-859428, Web Site: [www.uin-suska.ac.id](http://www.uin-suska.ac.id), E-mail: [faste@uin-suska.ac.id](mailto:faste@uin-suska.ac.id)

#### LAMPIRAN REKOMENDASI PERBAIKAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fanny May Violitika

Jabatan : Staff PPDB Dinas Pendidikan Provinsi Riau

Menerangkan bahwa:

Nama : Roefi Jasen Haryaningrat

NIM : 11753101079

Prodi : Sistem Informasi

Fakultas : Sains dan Teknologi

Semester : 8 (Delapan)

#### Rekomendasi Perbaikan

Masalah Usability	Rekomendasi	Halaman
<i>COR : Content, Organisation, and Readability</i>		
COR4: Saya dapat dengan mudah membaca isi konten pada website PPDB	Menggunakan Judul Halaman yang deskriptif, unik, ringkas, dan bermakna secara berbeda pada setiap judul halaman website.	Halaman beranda
M1: Nama menu ganda		
M2: Nama menu berbeda dengan judul halaman.	Mencocokkan nama link secara konsisten dengan judul halaman.	Halaman daya tampung
<i>NL : Navigation and Link</i>		
NL3: Saya dapat dengan mudah menjelajah website PPDB dengan menggunakan tautan (link) ataupun tombol kembali (back) untuk kembali ke halaman selanjutnya	Mengaktifkan tombol kembali ke halaman selanjutnya dan menyediakan opsi navigasi dengan tidak membuat atau mengarahkan pengguna pada halaman tanpa pilihan navigasi.	Halaman daftar seleksi
M3 : Tombol kembali tidak aktif		
M4 : Terdapat link yang mati	Menghapus link atau memperbaharui link	Halaman nilai UN tahun lalu



Gambar C.1. Hasil Rekomendasi Perbaikan Website 1



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UID : User Interface Design			
UID:6	Desain website PPDB bisa dipahami dengan baik dan mudah dipelajari penggunaannya	M5 : Tata letak menu kurang dapat dipahami oleh sebagian pengguna	Menyederhanakan tampilan website, menyediakan bantuan bagi pengguna yang membutuhkan tambahan pada website
PE : Performance and Effectiveness			
PE1: Saya tidak menunggu terlalu lama untuk membuka suatu halaman	M6 : Terdapat Halaman yang tidak diberi nomor dan dilengkapi fitur pengurutan	M7 : Website PPDB terkadang lama untuk dibuka	Menyediakan fitur untuk mensortir data dan membatasi jumlah data yang di tampilkan dalam satu halaman dan pada halaman yang panjang, sediakan daftar tautan yang dapat mengantarkan pengguna pada konten yang dituju.
PE2: Saya dapat dengan mudah membedakan tautan ( <i>link</i> ) yang telah dikunjungi dengan yang belum dikunjungi	M8 : Tidak ada perbedaan antara link yang telah dikunjungi dengan yang belum	Meningkatkan kapasitas pengunjung website dan memastikan gambar tidak memperlambat website.	Memberikan warna yang berbeda pada <i>link</i> untuk memberikan tanda bagi pengguna bahwa <i>link</i> telah dikunjungi.

Telah diperiksa dan disetujui sebagai rekomendasi perbaikan *usability website* Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) pada Dinas Pendidikan Provinsi Riau berdasarkan evaluasi yang dilakukan dengan penyebaran kuesioner dan wawancara terhadap siswa/i SMAN 2, SMAN 4 dan SMAN 7 Pekanbaru Kelas X Tahun Ajaran 2020/2021 sebagai pengguna *website*.

Pekanbaru, Juni 2021  
  
 FANNY MAY VIOLITIKA  
 RIAU

Gambar C.2. Hasil Rekomendasi Perbaikan Website 2

UIN SUSKA RIAU



## LAMPIRAN D

### KUESIONER PENELITIAN

Assalamu'alaikum, Wr. Wb, Perkenalkan saya Roefi Jasen Haryaningrat (NIM.11753101079). Saya Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi Bermaksud memohon bantuan saudara/i dalam rangka penelitian untuk Tugas Akhir di Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan judul "Evaluasi Usability Website Penerimaan Peserta Didik Baru SMAN Provinsi Riau" maka dengan ini saya memohon kesediaan saudara untuk berpartisipasi dalam mengisi kuesioner terlampir.

Kuesioner ini dilakukan untuk mengevaluasi *website* PPDB pada Dinas Pendidikan Provinsi Riau dengan metode *Website Usability Evaluation (WEBUSE)* untuk mengetahui tingkat kebergunaan *website* PPDB dan penelitian ini hanya diperuntukan bagi Siswa kelas X Kota Pekanbaru. T.A 2020/2021

#### Identitas Responden

Nama :  
 Jenis Kelamin :  
 Asal SMP :  
 SMA Saat ini :  
 Jalur Pendaftaran :  
 Jurusan :

#### Keterangan

ST = Sangat Tidak Setuju  
 T = Tidak Setuju  
 SS = Sangat Setuju  
 S = Setuju

Tabel D.1. Kuesioner Penelitian

No	Pertanyaan	STS	TS	S	SS
<i>Content, Organisation and Readability</i>					
1	Website PPDB menyediakan Informasi yang saya butuhkan dalam keadaan terkini (Up To Date)				
2	Saya dapat dengan mudah menemukan informasi yang saya butuhkan di dalam website P-PDB				

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Table D.1** Kuesioner Penelitian (Tabel Lanjutan...)

No	Pertanyaan	STS	TS	S	SS
3	Isi atau Konten yang terdapat dalam website P-PDB tersusun dengan baik				
4	Saya dapat dengan mudah membaca isi konten pada website PPDB				
5	Saya merasa nyaman, mudah dan tidak asing dengan bahasa yang digunakan				
6	Saya tidak perlu menggeser layar ke kiri dan ke kanan ketika membaca website PPDB				
<i>Navigation and Links</i>					
7	Saya dapat dengan mudah mengetahui posisi saya pada website PPDB atau pada halaman apa saya berada				
8	Website PPDB menyediakan navigasi dan tautan yang berguna bagi saya dalam menemukan informasi yang saya butuhkan				
9	Saya dapat dengan mudah menjelajah website PPDB dengan menggunakan tautan (link) ataupun tombol kembali (back) untuk kembali ke halaman selanjutnya				
10	Tautan (link) dalam website PPDB berfungsi dan dipelihara dengan baik				
11	Website PPDB tidak terlalu banyak membuka jendela baru (new browser windows) ketika saya menjelajahnya				
12	Penempatan tautan (link) atau menu disusun secara standar dan saya dapat dengan mudah mengenalinya				
<i>User Interface Design</i>					
13	Desain antarmuka (Interface) website PPDB atraktif atau menarik				
14	Saya merasa nyaman dengan warna yang digunakan pada website PPDB				

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Table D.1** Kuesioner Penelitian (Tabel Lanjutan...)

No	Pertanyaan	STS	TS	S	SS
15	Website PPDB tidak mengandung fitur yang mengganggu seperti scrolling atau blinking text (teks yang berkedip) dan animasi berulang				
16	Website PPDB mempunyai tampilan (feel and look) yang konsisten di semua halaman				
17	Website PPDB tidak mengandung banyak iklan				
18	Desain website PPDB bisa dipahami dengan baik dan mudah dipelajari penggunaannya				
<i>Performance and Effectiveness</i>					
19	Saya tidak menunggu terlalu lama untuk membuka suatu halaman				
20	Saya dapat dengan mudah membedakan tautan (link) yang telah dikunjungi dengan yang belum dikunjungi				
21	Saya dapat mengakses website PPDB sepanjang waktu				
22	Website PPDB memberikan respon terhadap tindakan yang saya lakukan sesuai dengan perkiraan saya				
23	Saya merasa dengan menggunakan website PPDB dapat menghemat waktu, tenaga ataupun biaya				
24	Website PPDB selalu menyediakan pesan atau informasi yang jelas dan berguna ketika saya tidak tahu bagaimana harus melanjutkan tindakan saya				

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Penulis lahir di Kabupaten Kulon Progo, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, pada tanggal 02 Juli 1999. Merupakan anak dari Rudi Harsono dan Fitriagustiana, dengan nama Roefi Jasen Haryaningrat. Saat ini penulis berdomisili di Pekanbaru. Penulis merupakan anak pertama dari 2 bersaudara. Pendidikan dimulai dari SDN 5 Pekanbaru pada tahun 2005-2008, SDN Rawabuntu 3 2008-2011. SMPN 2 Cisauk 2011-2014. SMAN 28 Tangerang Selatan 2014. SMAN 2 Pekanbaru 2014-2017 mengambil jurusan Ilmu Pengetahuan Alam tahun 2014-2017. Selama sekolah penulis mengikuti beberapa ekstrakurikuler seperti badminton dan basket. Kemudian pada tahun 2017 penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan mengambil program studi Sistem Informasi.

Selama menjadi mahasiswa, penulis melaksanakan kerja praktek di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Riau yang berlokasi di Perpustakaan Soeman Hasibuan Provinsi Riau. Kemudian melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Tarai Bangun, Kecamatan Tambang, Kabupaten Kampar Provinsi Riau pada tahun 2020 dan melanjutkan penelitian tugas akhir pada Dinas Pendidikan Provinsi Riau.